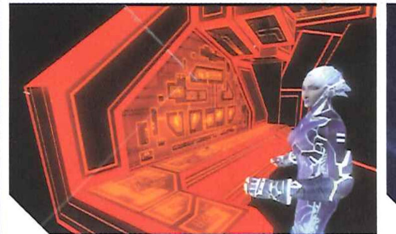

2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
OCTUBRE 2003
Nº33
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
FORD RACING
Licencia para correr
COMMANDOS 3
¡Berlín ya es nuestro!
DEMOS
XIII
¡EXCLUSIVA!
Call of Duty
Star Wars - Jedi Knight: Jedi Academy
Homeworld 2
Freedom Fighters
Starsky & Hutch
y todos los parches, extras, utilidades...
LA FIEBRE DEL ANILLO
Las nuevas incursiones en la Tierra Media
El retorno del rey
El hobbit
War of the Ring
Middle Earth Online
XIII
La acción está de suerte
Nº 33 OCTUBRE 2003 • 4,95 EUROS
ixo publishing
8 424094 001477 00033
AVANCES: MAX PAYNE 2 · IMPERIO DE LOS MARES · CALL OF DUTY...

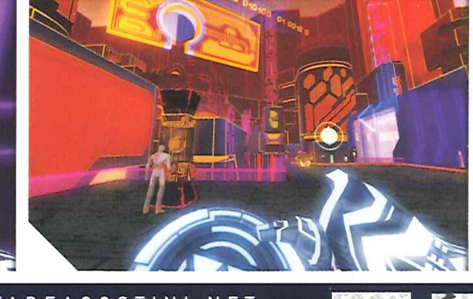








- Seis nuevas armas e increíbles gráficos 3D generados por el nuevo y potente motor LithTech® Triton System
- Enormes scenarios de última tecnología, que incluyen el interior de un Ordenador Personal, Routers, Hubs de Internet, Servidores Infectados...
- Nuevas Lightcycles rediseñadas por Syd Mead, el famoso diseñador de películas como Tron, Blade Runner o Aliens
- 16 niveles multijugador por equipos: combates de Disco en Internet o vía LAN
- Nuevo y asombroso efecto visual diseñado exclusivamente para Tron 2.0 por nVidia
- Innovador sistema de mejora del personaje que incluye armas, escudos, gadgets y modificadores en forma de programas, que el jugador debe compilar y equipar



WWW.PLANETADEAGOSTINI.NET





TRON 2.0®

ENTRA

EN EL MUNDO QUE EXISTE EN TU ORDENADOR.

Un virus tiene en vilo a todos los sistemas informáticos del mundo y los programas te han identificado como la fuente de todos los problemas.
Es necesario luchar para desbaratar los siniestros planes que amenazan con corromper una realidad y transformar la otra para siempre.

















NVIDIA GeForce FX
The GPU of Tron 2.0

EN UN PAR DE HORAS

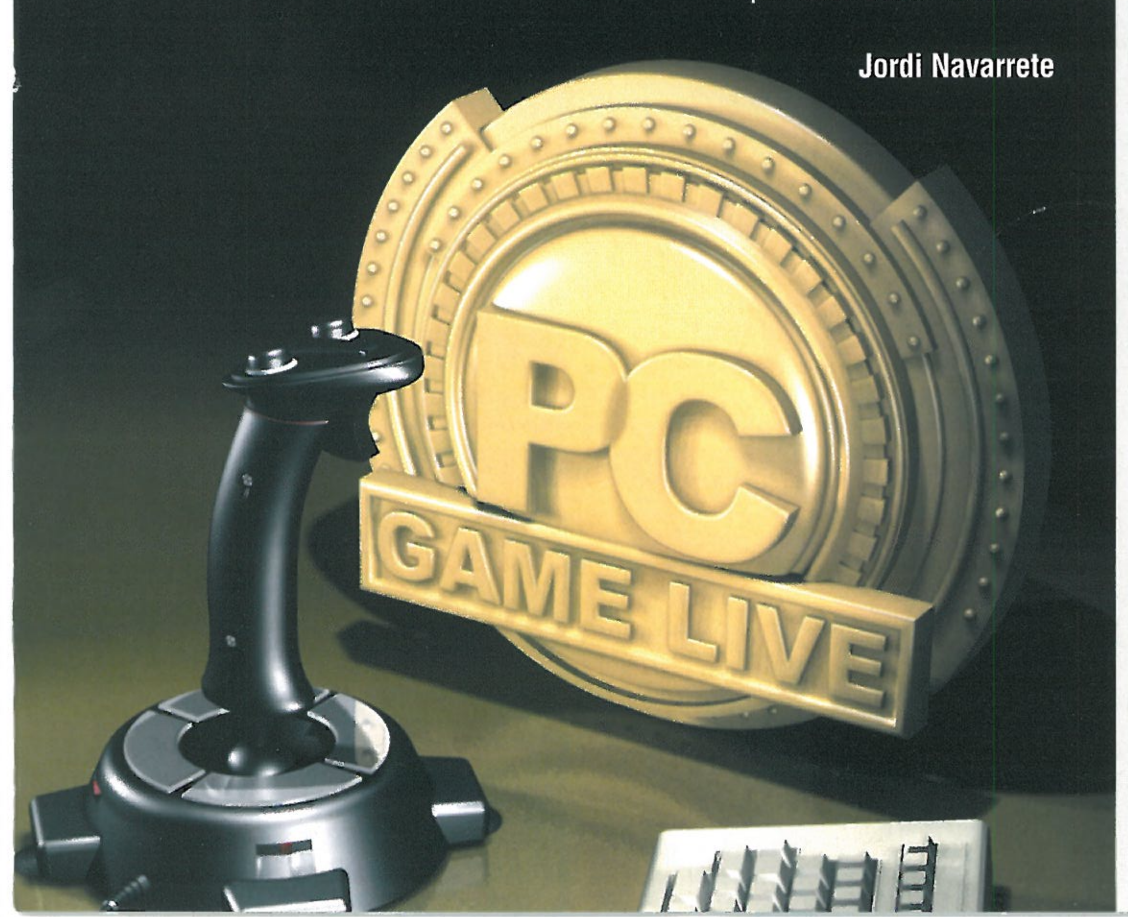
Gamespot, una web sobre videojuegos, decidió retirar hace unos días su análisis del juego de acción on line *Savage*. La razón es que la compañía desarrolladora del juego demostró que el analista lo había jugado menos de tres horas, tiempo insuficiente, según ellos, para formarse una opinión.

Retirando el análisis, Gamespot desautoriza a su redactor y acepta, en lo esencial, la tesis de que dedicar tan poco tiempo al análisis del juego es poco profesional y puede que incluso irresponsable. Sin embargo, no todo el mundo piensa así. En un provocador artículo sobre análisis de videojuegos publicado por la revista *Edge*, se afirma que la mayoría de juegos que se editan son tan previsibles y poco originales que basta un cuarto de hora para formarse una opinión sólida sobre ellos. No se trata de dedicarles más o menos tiempo, sino de que la persona que analiza tenga criterio, capacidad crítica y una sólida experiencia como jugador.

Escudriñar un videojuego es mucho más difícil que una película o un libro. La mayoría de ellos ofrecen un amplio margen de interacción, por lo que descubrir todos sus entresijos resulta casi una tarea imposible. Pero eso no significa que sea más difícil de valorar. Quizás dedicar dos horas a un juego de acción on line no sea suficiente, pero pasarse un juego de cabo a rabo en la inmensa mayoría de casos sólo nos sirve para ratificar la opinión que nos mereció en las primeras horas de partida.

En cualquier caso, no nos engañemos, si *Savage* hubiese recibido una nota alta y el habitual surtido de frases grandilocuentes y vacías, nadie hubiese protestado. Ni por esas dos horas ni por quince míseros minutos.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 - Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Ayudante de producción
Maud Connan

Diseño y Maquetación
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/10/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS OCTUBRE 2003



LA FIEBRE DEL ANILLO 26

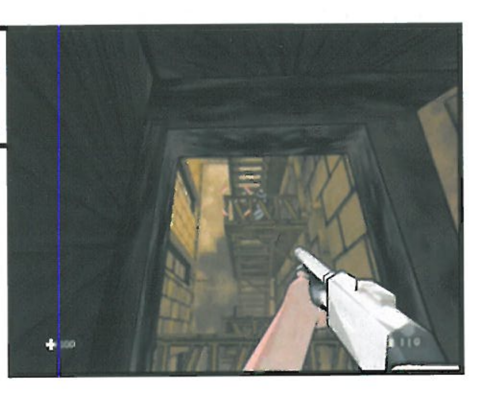
El británico J.R.R. Tolkien debe ser uno de los escritores que ha inspirado más juegos de PC con permiso de Tom Clancy. En los próximos meses van a coincidir en los alrededores de nuestro disco duro un buen puñado de títulos ambientados en la Tierra Media.





32 XIII

Buenas dosis de originalidad y estética de cómic para un juego que puede presumir de haber cosechado varios premios durante su proceso de desarrollo. Hay quien bebe para olvidar y quien lucha por recordar, como el protagonista de este innovador juego de acción.



MAX PAYNE 2
The Fall of Max Payne 40



Pronto en tu pantalla, el agente Payne, que ha envejecido y relajado los músculos faciales. Ahora tiene mejor aspecto que nunca, pero sigue siendo víctima de diabólicos complots y buscándose la vida por su cuenta y riesgo.

COMMANDOS 3
Destination Berlin 64



Los comandos de Pyro cierran su ciclo desembarcando en Normandía, pelándose de frío en el frente ruso y tomando Berlín al asalto. El rey de la estrategia en comandita se hace a sí mismo más justicia que nunca.





Hay quien piensa que **Carta Blanca no es lo que era**, que **antes se polemizaba más y mejor**, que **los lectores tenían la pluma más afilada** y más munición en las cartucheras... **Patrañas: pasen y vean**, que las cartas de este mes rebosan vísceras y plomo.

Jugar es natural

Aunque paso de los 30, aún llevo un niño dentro. No sé si esto se debe mi personalidad, pero el caso es que todavía soy capaz sorprenderme, quiero aprender, intento ser inocente y conservo las ganas de jugar.
Y es que el juego es necesario en la vida del hombre. De pequeño jugaba al escondite o al botebolero, y hoy esos juegos han sido sustituidos por otros en formato digital.
Creo que el ser humano necesita jugar, que el juego tiene que ver con sus instintos esenciales. Antes se jugaba en la calle, ahora, en parte debido por la inseguridad ciudadana y en parte porque todo evoluciona, se juega en el ordenador o la consola. Si alguien no juega a nada, deja sin cubrir una de las facetas básicas del comportamiento humano.
En cuanto a las polémicas sobre la supuesta peligrosidad de algunos juegos, sólo puedo decir que a mí me gustan mucho los juegos de estrategia y jamás he pensado en conquistar el mundo. Creo que a nadie se le ocurriría. Bueno, sólo a personas enfermas, pero incluso para ellas creo que jugar puede convertirse en una buena terapia.
Antonio Marchal "Tizo" (e-mail)

El tránsito a la madurez coincide con el momento en que renuncias definitivamente a tus sueños y ambiciones infantiles. Es un momento triste, compañero: descubres que tus padres tenían razón y empiezas a convertirte en todo aquello que odiabas cuando eras capaz de pensar como un rey y no como un burócrata. Nosotros aún no nos hemos embarcado en tan peligroso viaje, y por eso jugamos a juegos de estrategia, porque queremos conquistar el mundo (para destruirlo después).

Revolución

Os escribo para pediros que expreséis vuestro apoyo a la campaña DEA (Devolvamos El Ataque), una iniciativa de usuarios cabreados con la política "antipiratería" de la SGAE y las abusivas medidas para luchar contra el intercambio de archivos P2P (peer to peer). La propuesta esencial es que TODOS dejemos de comprar cedés y DVD del 1 al 15 de octubre en protesta por el canon de la SGAE (entre 0,13 y 1,4 euros de impuesto en la compra de cedés y DVD vírgenes). No sólo dan por supuesto que todos somos piratas, sino que además nos obligan a pagar un impuesto revolucionario por ello y, aun así, se reservan el derecho a perseguirnos si hacemos copias "ilegales". Echad un vistazo a la página www.devolvamoselataque.tk/.
Ángel Urtubi (e-mail)

Alguien ha dicho (sin duda con cierto fundamento) que desde el momento que se paga un canon antipiratería "por si acaso", los compradores de soportes de grabación ya tienen derecho a grabar en ellos lo que quieran, esté protegido o no. No tenemos muy claro si la SGAE y organismos similares son conscientes de las consecuencias prácticas que pueden tener sus actuales políticas. Sobre la campaña, que cada uno saque sus propias conclusiones, aunque nos parece más lógico limitar el boicot a los CD vírgenes.

¿Cómo entro?

Os escribo para saber si podéis resolverme una duda. Hace dos semanas, me compré *La prisión*, lo instalé y, cuando lo fui a arrancar, me salió un menú de actualización automática que intentaba conectarse a la página www.laprision.com. Como ya sabréis, Dinamic cerró y la página se fue al garete, pero resulta que Cryo adquirió sus derechos. He buscado por toda la Red un parche para poder jugar, pero sólo he encontrado uno que se descargue, el parche 2.33 (51 MB) que, según la página, actualiza cualquier versión, y la parchea para jugar en el servidor de Cryo. Mi problema es que me lo he descargado tres veces, y en las tres el autoejecutable está corrupto, además mi módem es de 56 K, por lo que tardo tres horas en bajármelo. ¿Podríais darme alguna solución?
Miguel Padrones (e-mail)

Desde el pasado 6 de junio, los jugadores de La prisión pueden acceder a www.prisonserver.com y descargar de allí el parche de conexión, que funciona sin problemas. Esta web incluye un completo menú de descarga e instalación.

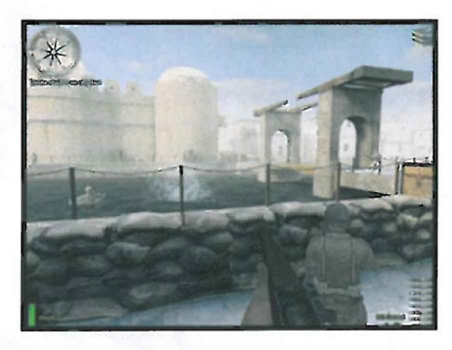
Pirotecnia

Quisiera dar un pequeño consejo personal a mis adorados creadores de juegos para PC. Menos gráficos increíbles y más originalidad, argumento y ambientación. Opino que lo imprescindible en un juego es que nos sumerja en un mundo fantástico durante unas horas. Si se consigue esto, estamos ante un buen juego. Últimamente, muchos juegos tienen un entorno visual excelente, pero no ofrecen una ambientación y una jugabilidad a la altura, y para ver películas ya tenemos el cine. Lo que importa es meterse en el personaje y vivir una buena historia.
Xavi Farré "Averium" (e-mail)

Pues sí, estamos de acuerdo contigo. Aunque también hay que matizar que la creación de videojuegos es una artesanía tecnológica, y que nunca están de más un buen acabado técnico y gráficos de nueva generación. Después de todo, una inmersión plena rara vez es posible si el apartado técnico no está a la altura.

Eficacia probada

Soy miembro del clan [MG], dedicado al mundo del maravilloso juego *Medal of Honor*. Hace un par



de meses, nos citabais en la sección Clanes en la Red. Os escribo para dar a conocer un sistema antitrampas para *Medal of Honor* que hemos creado en el clan. Se llama ANTICHETOS [MG] y ha tenido excelentes resultados y una gran aceptación en la comunidad *MOHAA* no sólo de España, sino también de Inglaterra, Chile, Brasil o China. Creemos que ha sido un paso importante para acabar con la gran cantidad de usuarios de este juego que juegan haciendo trampas, ya sea utilizando cheats, skins o lo que sea. Espero que vosotros, los que hacéis esta revista, podáis probarlo y juzguéis si es bueno o no. Lo podéis descargar de la página del clan: http://home.1asphost.com/clanmatagabachos/. Están la versión servidor y la versión cliente 1.0.6.
Herr Séller (e-mail)

Recomendamos la visita a la web de estos chicos, porque vale la pena. Hemos probado el parche y nos parece excelente. Además, están trabajando en una versión 2.0 de su sistema de detección de tramposos que será compatible (si todo sale bien) con Spearhead, Breakthrough y Call of Duty.

TAMBIÉN EN INGLÉS

Comprendo que mucha gente desee que todos los juegos sean completamente traducidos al castellano. Aunque uno conozca bien el idioma de la pérfida Albión, siempre es más cómodo leer y oír las cosas en tu idioma. Por desgracia, hay un gran problema en éste asunto que muchas veces me hace preferir la versión original: la calidad de la traducción y del doblaje.
En cuanto a lo primero, se ha mejorado bastante y hoy es raro encontrar alguna incongruencia o error en la traducción. Lamentablemente, no se puede decir lo mismo del doblaje. Para muestra, un botón: yo tengo *No One Lives Forever* en inglés y su secuela en castellano. Las chispeantes conversaciones y simpáticas voces del primero se convierten en torpes interpretaciones e imitaciones de Chiquito en el segundo. La voz de Cate Archer, que en inglés es elegante y rebosa sensualidad, adquiere en el doblaje español un insulso tono de colegiala. Comprendo que quizás los actores no se tomen en serio el doblar a personajes de un videojuego, y también que las distribuidoras encargadas de los doblajes no se quieran gastar un pastón en tener a los actores horas en el estudio repitiendo una conversación hasta que les quede perfecta, pero el caso es que los resultados actuales no son muy buenos.
En mi opinión, en el juego se debería poder elegir entre las voces de la versión original con o sin subtítulos y la doblada, así cada uno elegiría según sus gustos y conocimiento del inglés. Reconozco que a mí me gusta el cine en versión original. Tal vez por eso prefiero los juegos del mismo modo.
Nacho Zapata (e-mail)

En general, podría decirse que la calidad de los doblajes sigue siendo una asignatura pendiente, pese a muy honrosas excepciones, e incluso nos atreveríamos a decir que eres bastante benevolente con eso de que "es raro encontrar alguna incongruencia o error en la traducción". Eso sí, lo mínimo exigible en juegos en los que la comprensión de la historia es un factor esencial, como las aventuras gráficas, son unos subtítulos que permitan seguirla con precisión. Menos es nada.

El precio del centollo

Tras leer las dos cartas sobre la piratería del número de agosto, he decidido dar mi opinión sobre el tema. Vamos a ver, la queja de la gente es que los juegos son caros. Bien, hasta aquí todos de acuerdo. Pero muchos concluyen que, como son caros, los pirateo. Y aquí discrepo. Pongamos que me chifla el marisco. Resulta que pegarme un hartón de centollos me cuesta 150 € y digo: "Me encantan los centollos, pero voy a robarlos porque son muy caros. Y si no les gusta, que los pongan más baratos". ¿Verdad que esta teoría no se tiene en pie? Pues es lo mismo que decís cuando justificáis la piratería. Si tuviésemos que robar todo lo que no podemos comprar, esto sería un caos. Personalmente no me compro juegos caros, no me da la gana. Espero hasta que bajen de precio y listo. Es cierto que así nunca tienes las últimas novedades (ni tampoco todo lo que sale), pero cuando tienes que elegir le sacas más el jugo al juego que si te pillas *tropecientos* todos los meses.
Diego Torres (e-mail)

Hombre, la diferencia es que los centollos habría que robarlos de forma expeditiva, porque no es posible descargarlos de una red internacional ni copiarse los del vecino y comérselos, por eso todo el mundo acepta que robar percebes es un delito. Pero piratear juegos también lo es, aunque algunos se resistan a aceptarlo.

Puntualizando

Una aclaración sobre vuestra sección de clásicos del último mes: *Tomb Raider* sí admitía ciertas tarjetas aceleradoras, como por ejemplo la Voodoo Banshee. Existen parches dedicados a eso en ciertas páginas web. Además, si se compra la edición Platinum que trae 2 CD-ROM, en el segundo, oculto como todo tesoro, encontraréis algunos parches para poder disfrutar del mejor juego de la saga (el único bueno, aunque el segundo no está mal) con bonitos efectos gráficos. Desgraciadamente, el juego no corre en XP. Sí lo hace en W98, aunque es bastante inestable, algo fastidioso si alguien tiene espíritu de coleccionista. Tenéis razón, sin duda es el mejor de todos. Después se dedicaron a vivir de rentas.
Doceo (e-mail)

Un detalle por tu parte compartir toda esa información (exhaustiva y veraz, por lo que hemos podido indagar) con todos nosotros. Muchísimas gracias.

¿Por qué no nosotros?

Sigo el mundo de los videojuegos desde que probé una demo del clásico *Doom* que venía con una revista. He podido observar cómo cambiaban los juegos en el apartado de gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador, inteligencia artificial y dificultad. Últimamente se han creado juegos muy





notables como *Unreal 2*, *Rise of Nations*, *MotoGP 2* o *Republic: The Revolution* y todavía queda por ver otros títulos como *Doom 3*, *Far Cry*, *Empires*, *Half-Life 2*, *Halo* y *Commandos 3*. Pero me doy cuenta que nueve de cada diez juegos que salen al mercado son de compañías internacionales de gran prestigio y me pregunto por qué hay tan pocos juegos desarrollados por compañías españolas. Quiero animar a los creadores y desarrolladores de juegos españoles a que no se rindan y luchen a fondo para conseguir una gran obra maestra española para que el mundo entero pudiese admirarla en, por ejemplo, la próxima E3.
Sergio Linares (e-mail)

Hombre, no creemos que el estado de la industria española de producción de juegos sea para rasgarse las vestiduras. Es más, teniendo en cuenta lo poco que se invierte en tecnología en este país, casi puede considerarse un milagro que aquí se hayan hecho la saga Commandos o juegos como Blade, Runaway y Praetorians.

Contra todos

Desde que juego con el ordenador, de lo cual hace un tiempo, han salido noticias extrañas, pero los sucesos de estas últimas semanas me han impresionado, y además debo decir que me hallo en una batalla interna por saber qué me impresiona más, si la cara dura de la SGAE por llamarnos a todos piratas, o los usuarios que pretenden decir que nadie piratea.
La medida de la SGAE me parece realmente estúpida; no todos los CD de este país se utilizan para copiar y, desde luego, si llegara a más como pretenden (impuestos en el hardware para copiar y en las conexiones a Internet), me convenceré ya del todo de que están como las cabras (con perdón por las cabras). Pero lo que tampoco me puedo creer es los usuarios que salen en los medios (o que envían e-mails en cadena), porque la medida, aunque sea estúpida, se debe a que hay piratería. No nos debemos engañar pensando que todo el mundo graba CD con sus documentos y programas freeware, porque, si fuera así, no habría programas p2p a través de los que te puedes bajar cualquier (o casi cualquier) programa cuya distribución no es libre.
Para finalizar, quiero repetir mi oposición a la medida de la SGAE, pero también me avergüenzo de que, si tengo copias ilegales, también son causantes de que se tomen estas medidas. Así que primero curémonos nosotros en salud, dejemos de hacer copias y, cuando todo lo nuestro sea original, arremetamos contra ellos. Porque una medida así, aun siendo tan absurda, se debe a que hay piratería, la cual sigue siendo un delito (tema aparte de que a mí me fastidiaría que no me pagaran por trabajar).
Silvino José Antuña (e-mail)

La SGAE ha conseguido avivar un nuevo foco de debate. Así, a bote pronto, es lo único positivo que se nos ocurre sobre su política en este tema.

Hoy igual que ayer

Me vais a perdonar, pero hoy me he levantado con ganas de insistir en viejas polémicas. Llega noviembre, que es un asco de mes por el frío y lo mucho que se acortan los días, y *FIFA* aterriza de nuevo en las tiendas. Es el de siempre, sólo que esta vez lleva otra fecha en la carátula. Sí, también han incorporado un sistema nuevo de juego sin balón, pero me apostaría el hígado a que apenas se nota cuando juegas. Y digo yo, ¿por qué habiendo buenas alternativas como *Pro Evolution Soccer 3* (este año por fin en PC si nada se tuerce) o *ISS3* seguimos apostando como borregos por el juego de todos los años, el que nunca cambia y siempre decepciona?
Marcos Iturbe. Madrid

Gracias, echábamos de menos una de las principales polémicas-Guadiana de esta sección y tú has tenido el detalle de volver a sacarla a flote. Cualquier cosa que digamos a favor de FIFA va a parecer una perfecta obviedad a sus incondicionales y un acto de baboseo indigno a sus detractores. Así que nos limitaremos a lo esencial: FIFA nos gusta, estamos dispuestos a jurarlo por los dientes de Ronaldinho o la calva de Roberto Carlos.



Inglés no

Quiero contestar a la carta de Sergio Salvatierra sobre los juegos en inglés (GL 32).Soy jugadora de juegos on line. Cuando jugué a *Dark Age of Camelot*, acabé harta del inglés (soy capaz de leer en este idioma, pero en muchos casos pierdo gran parte del sentido de la frase) y decidí no volver a compra ningún juego que no estuviera traducido al español. Pero he caído otra vez, he comprado *Star Wars: Galaxies* y no me arrepiento. Casi no hace falta saber inglés, ya que el servidor Radiant está tomado por los hispanos y vayas donde vayas encuentras a alguien que habla tu idioma. Si tienes dudas, cualquier jugador hispano puede ayudarte a resolverlas.
Hubiera preferido tener el juego traducido, por supuesto, pero como parece que no lo van a sacar así, he optado por comprarlo en inglés, ya que de otra forma me hubiera perdido los buenos ratos que estoy pasando con él. Pero estoy completamente de acuerdo con Sergio, y si se propone un boicot a los juegos no traducidos, lo apoyaré y no compraré dichos juegos.
Gloria Galán (e-mail)

Ya ves que no todos los jugadores piensan como tú. Sin ir más lejos, Nacho Zapata prefiere un juego en versión original a un mal doblaje, aunque lo ideal sería poder elegir. De todas formas, en lo que a juegos on line se refiere, exigir traducciones se antoja una guerra perdida de antemano, dado lo poco que se venden en nuestro país.

Puntos de vista

Vaya, se nos ha colado un consolero en una revista de juegos para PC. Me refiero

al lector que el mes de julio pasado hablaba de su PS2 como si fuese la mejor plataforma de juegos posible. Pues siento decirte que (a pesar de sus 128 bits) es la consola que menos potencia tiene. Y no me la compares con un ordenador, por favor. Sé que la PS2 tiene más juegos que las demás consolas, pero también salió un tiempo antes. En cuanto a juegos que pueden jugarse tanto en PC como en PS2, tú dices que no hay color entre el *Resident Evil* de consola y el de compatibles, pero yo creo que puede jugarse perfectamente en PC (como tantos otros) si tienes un pad. Lo mismo pasa con los juegos de carreras, que se manejan muy bien en ordenador si tienes un buen volante. En cambio, *GTA: Vice City* se disfruta mucho más en PC, porque, en cuanto lo acabas, puedes ir a la Red, donde te esperan nuevas misiones, mods o coches.

Aitor Larrañaga (e-mail)

Está claro que esta es una revista de juegos de PC, así que no será en estas páginas donde encuentres encendidos elogios a la PS2 y demás artefactos lúdicos de novísima generación consolera. Aun así, no les hacemos ascos. Cada plataforma tiene sus virtudes e inconvenientes.



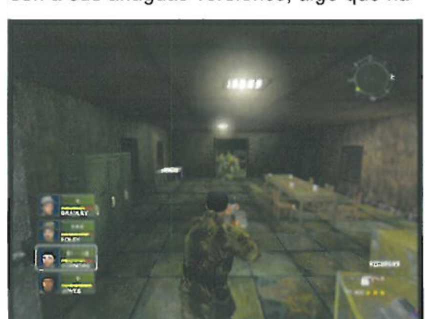


Malditas prisas

Como todos nosotros sabemos, las prisas en acabar un juego suelen ser el principal motivo de que éstos resulten estar llenos de fallos. Pero ahora ha aparecido un nuevo problema: las prisas que se toma una compañía en sacar una expansión o segunda parte de un juego. Empecemos desde el principio: hace tiempo, las expansiones o segundas partes salían como mínimo dos años después de que se editase el original. Ahora, en cambio, salen como muy tarde al año siguiente. ¿Consecuencias de esto? La falta de imaginación y lo parecidos que son a sus antiguas versiones, algo que ha estropeado secuelas que prometían mucho y se quedaron en nada. Esperemos que esto termine pronto o al final las expansiones sólo servirán para destrozar los juegos.

Albert Jové. Barcelona

No siempre es así. A veces, las secuelas se hacen esperar hasta cuatro o cinco años, y sus autores reciben críticas precisamente por eso, por tomarse su tiempo (el caso de Warcraft III sería paradigmático). ¿Qué demuestra eso? Pues nada, que cada caso es diferente y que nunca llueve al gusto de todos.

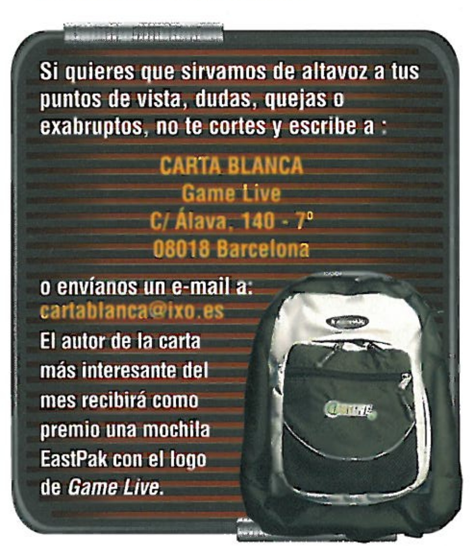


Lógica industrial

Quiero contestar a lo que decía Raven (GL Especial Agosto) sobre los precios de los juegos. Es curioso que compares una película de dos horas y un par de años de trabajo con juegos de 10 horas y unos cinco años de trabajo. Tienes razón, las películas dan de comer a más gente y sólo cobran 5 € por visionado, pero, ¿eres consciente de que son euros de visionado en el cine a los que se suman los alquileres y derechos de emisión posteriores en cadenas televisivas?
Los videojuegos sufren algo más. Además, no tienen las ventas que tienen las películas (es como si la industria del cine la comparas con la industria tabacalera mundial). Sin embargo, sí tienen gastos. Y mal que te pese, son tan cuantiosos como los del cine: actores de doblaje para muchos idiomas, desarrollo de herramientas de software para la creación del juego, guionistas para la trama, bandas de música para las bandas sonoras originales, y los efectos de sonido (que luego a todos nos gusta la bonita y buena ambientación), bocetos, programadores, equipos potentes... Y suma y sigue. Como podrás comprobar, si la bien engrasada industria del cine da de comer a más gente que la del videojuego, ésta no hace poco por dar empleo.
Por último, quiero llamar tu atención sobre el hecho de lo difícil que es programar un juego para que quede bonito y guste. Yo he programado algo, y para que el usuario sepa usarlo correctamente y no aparezcan bugs y errores, hay que tener en cuenta un montón de cosas.

Iker Arbizu (e-mail)

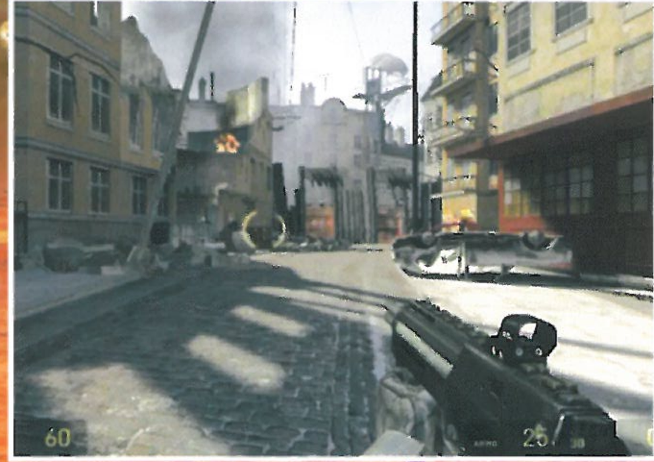
No te falta razón, aunque pensamos (con cierto fundamento) que existe algo de margen para que los precios de los juegos bajen, lo que podría atraer nuevos usuarios al mundo del software lúdico. En fin, entramos en el terreno de la lógica comercial: las compañías hacen sus números y deciden en función de ellos cuál va a ser su política de precios.



ECTSA SÍ, ECTSA NO

Pobre balance de la feria de Londres





Evidentemente, *Half-Life 2* no podía faltar a la cita.



Tolkien sacó sus criaturas a pasear con *Middle-Earth Online*.

Hace unas semanas se celebró en Londres una nueva edición de la ECTS, la feria del entretenimiento electrónico que tiene lugar desde hace varios años en la capital británica. Como viene siendo habitual en las últimas ediciones, el evento tuvo una buena ración de cal y otro tanto de arena. La cal fue la vuelta al redil de grandes compañías que, de un tiempo a esta parte, habían optado por dejar a un lado la feria y organizar sus eventos paralelos aprovechando la aglomeración de periodistas. Eidos, Electronic Arts y Vivendi, por poner sólo unos ejemplos, han visto que era mucho más sencillo (y puede que más rentable) reunirse en un solo centro en vez de hacerlo alrededor de él. Gracias a esta "reunificación" han podido verse en la propia feria joyas del calibre de *Half-Life 2*, que hacía aparición por primera vez en tierras europeas y que provocó las mayores colas de la feria. Konami fue una de las compañías que aprovecharon la feria para remachar todavía más su compromiso con los compatibles. Aparte de *Yu-Gi-Oh*, el juego de cartas coleccionables que arrasa entre los imberbes de medio mundo, también dio a conocer la versión PC de *Pro Evolution Soccer 3*. Y, curiosamente, al ladito mismo de "el fútbol según los nipones" estaba "el fútbol según los norteamericanos". Es decir, *FIFA 2004*, que lucía pantorrillas junto al resto del elenco deportivo de EA.

El ancho mundo de *Middle-Earth Online*, la apuesta de Vivendi para conquistar Internet, también hacía acto de presencia por primera vez en Europa en el recinto de Earls Court. Pero si alguien se llevó el gato al agua este año fue la editora francesa Ubi Soft, que se hizo con algunos de los premios más importantes que se concedían. Por un lado, el de mejor juego de PC fue para *Far Cry*, esa promesa de acción despampanante desarrollada por Crytek. *XIII*, a su vez, fue considerado el mejor juego multiformato. Por último, *EverQuest II*, distribuido también por Ubi Soft, se llevó los honores como mejor juego on line.

Pese a las compañías presentes, quizás la arena acabe pesando más que la cal. Y es que, siguiendo con la tónica de años anteriores, apenas han aparecido juegos que no pudiesen verse unos meses antes en la E3 de Los Ángeles. Casi todos los mostrados en la ECTS habían hecho parada y fonda en la soleada California, con lo que la feria europea se consolida, cada vez más, en el triste papel de comparsa o pariente pobre de su prima americana.

Aun así, la ECTS intenta revitalizarse. Entre otras cosas, ofreciendo una selección de premios a nivel internacional, elegidos por distintos medios de comunicación, y un nutrido abanico de galardones para los títulos mostrados en la feria. Precisamente, estos últimos pueden llegar a convertirse en un buen barómetro para esos juegos prometedores que de otro modo podrían pasar desapercibidos.



La buena suerte acompañó a uno de los grandes triunfadores de la feria, *XIII*.

Aquí es donde
me pasaron por encima

Consola de juegos
Móvil. Multijugador.
Los mejores juegos con nuevas funcionalidades
Gráficos 3D-Tecnología Bluetooth
Reproductor MP3-Radio FM estéreo-
Conectividad GSM/GPRS tribanda

www.es.n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

CONCURSO

HOMEWORLD 2

ET no es el único alienígena dispuesto a subastar los pulmones para volver a casa. La raza interestelar de *Homeworld 2* también está harta de sentirse extranjera en lejanos confines de la galaxia. Tú puedes llevarlos de vuelta si rellenas nuestro cupón de respuesta y ganas uno de los 20 juegos que sorteamos.

PC CD-ROM
HOMEWORLD 2
SPACE. STRATEGY. SURVIVAL.
12+
SIERRA
relic

VIVENDI UNIVERSAL games
SIERRA
relic ENTERTAINMENT

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama la raza alienígena protagonista de *Homeworld 2*?

☐ Covenants ☐ Hiigaran ☐ Electroduendes

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso Homeworld 2" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de diciembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ROBOTS CON CHISPA

Mercury Steam mezcla humor y androides



Al protagonista de *Scrapland* no le sobra ni un tornillo.

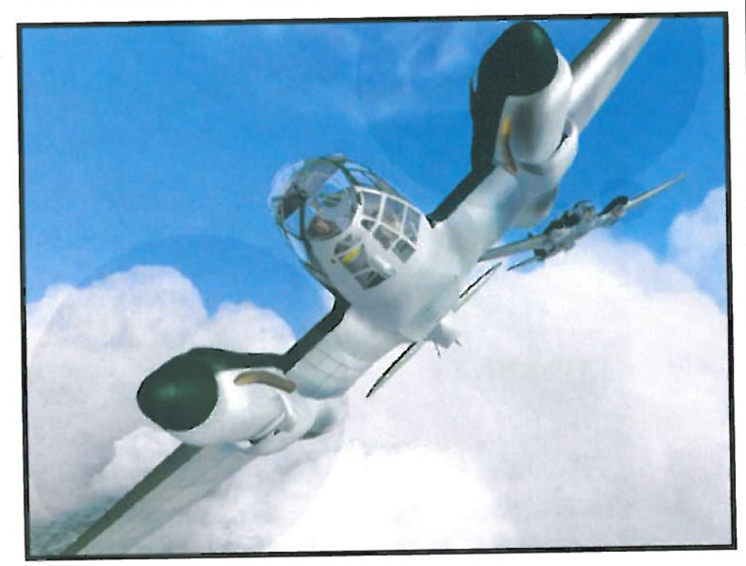
Los madrileños de Mercury Steam ya anunciaron hace tiempo que estaban trabajando en un proyecto repleto de humor, acción y ambición. Ahora ese proyecto empieza a mostrar sus primeros frutos en forma de imágenes y detalles. Obviamente, también se ha destapado el nombre del juego, que se llamará *Scrapland* y que propondrá un híbrido entre acción arcade y aventura con altas dosis de sonrisitas.
El juego plantea una inverosímil realidad con un planeta yermo reconvertido en ciudad para robots, Quimera. Unos robots que, entre otras cosas, disfrutan celebrando carreras a muerte a bordo de sus cazas espaciales. El protagonista de *Scrapland* será un androide llamado D-Tritus. El metálico muchacho se dedicará a investigar el asesinato de uno de los peces gordos de la ciudad en un planeta que, hasta ahora, no conocía la muerte.
Con este planteamiento, no es de extrañar que la aventura transcurra en medio de brutales combates y carreras a bordo de unas naves que podrás ir adquiriendo y modificando a tu antojo. Además, D-Tritus tendrá la capacidad de apropiarse de las habilidades de otros robots.
Todo este popurrí mecánico y esta ambientación descabellada vendrán aderezados con unas opciones que incluyen un apartado multijugador en red y pantalla partida para que, literalmente, conviertas a tus amigos en chatarra.

LA DEFENSA DE ALBIÓN



Battle of Britain para CFS3

Just Flight sigue produciendo expansiones como churros para *Combat Flight Simulator 3*. Esta vez, le toca el turno a la famosa Batalla de Inglaterra, en que la RAF logró imponerse a la pérfida Luftwaffe y evitar de este modo un asalto a la madre patria (la suya). Esta ampliación incluirá un total de 40 misiones recreadas con todo detalle y en las que pilotarás, a partes iguales, tanto aviones alemanes como británicos. Habrá cazas tan emblemáticos como el Supermarine Spitfire o el Ju 87B Stuka.



DERRIBANDO MITOS

Un nuevo estudio recalca el auge de los videojuegos



Siguen publicándose estudios y se siguen echando por tierra viejos mitos. Esta vez, el informe proviene de Estados Unidos y afirma, entre otras cosas, que la mediana de edad de un jugador no es tan baja como se podría creer: está en torno a 29 primaveras. Otro de los mitos que desmiente este estudio es el de los sexos; nada menos que un 43% de los jugadores son mujeres. Y además, por mucho que algunos insistan en lo contrario, los juegos son cada vez más un hecho social y no una actividad onanista, ya que un 60% de los jugadores habituales juegan con sus amigos. Más allá de esto, el estudio constata que la implantación de los videojuegos como forma de entretenimiento sigue creciendo de forma imparable.



MÁS PIRATAS EN EL CARIBE

Friendware distribuirá un nuevo título de Ascaron


Con cien juegos por banda, viento en popa a toda vela...



Johnny Depp no es el único que surca los mares del Caribe. A partir de este mismo mes, se le unirá en alta mar (y en las tiendas) otro juego de Ascaron llamado *Tortuga: Piratas del Caribe*. Sin embargo, el parecido entre el juego (casi) homónimo de la película y este otro termina aquí.
Tortuga es, como era de esperar viniendo de Ascaron, un juego de gestión marítima, aunque no tan intenso como los de la saga *Patrician*. De hecho, más que mercadear y asegurar rutas de comercio, aquí se hará hincapié en las batallas navales. Por eso mismo, deberás elegir con cuidado no sólo el navío en que te embarcas sino también la composición de tu tripulación y el tipo de munición que piensas utilizar. Además, como el subtítulo indica, podrás ponerte un parche en el ojo y zarpar en busca de presas y botines, ya sea poniéndote al servicio de una nación (con lo cual te convertirías en bucanero) o bien dedicándote al abordaje por tu cuenta y riesgo.
El juego contará con un total de 16 misiones que prometen ser totalmente abiertas y que irán desde rescates a asedios pasando por la típica caza al pirata. *Tortuga* contará con 14 tipos distintos de barcos y las batallas en alta mar se resolverán con un sistema en 3D en el que podrán intervenir hasta cuatro barcos enemigos. Está previsto para este mismo mes.

OREJAS PUNTIAGUDAS, ARMAS AFILADAS

Los elfos protagonizan la nueva expansión de Disciples II

Strategy First sigue prodigándose en los turnos con sabor fantástico y anuncia una nueva ampliación para el universo de *Disciples II: Dark Prophecy*. En esta entrega, titulada *Rise of the Elves*, se incorporan los elfos como raza jugable. Con ellos llega también un nuevo elenco de criaturas que van desde los centauros a los grifos (esas dulces criaturas mezcla de águila y de león).
La premisa argumental no puede ser más sencilla: los elfos deberán reagrupar todas sus tribus y recuperar los bosques que antaño fueron sus dominios enfrentándose a las cuatro razas restantes del mundo *Disciples*. En esta campaña, articulada alrededor de ocho misiones, te encontrarás no sólo con nuevas unidades sino también con nuevos hechizos y lo que a priori resulta más prometedor: el mapa de mayores dimensiones que ha visto la saga.
Por desgracia, las dos anteriores expansiones de *Disciples II* siguen sin ver la luz en nuestro país, con lo que habrá que esperar que alguien se dé cuenta del potencial de este título (que ya lleva más de 200.000 copias vendidas) para que *Rise of the Elves* llegue a nuestros ordenadores.



Más criaturas mitológicas y más tortas por turnos.

CARGADORES DE REALISMO

Full Spectrum Warrior revitalizará la acción táctica



***Full Spectrum Warrior* lucirá gráficos de última generación.**

Como ya anticipamos en su momento (véase GL 31), *Full Spectrum Warrior* va camino del PC previo paso por Xbox, aunque la distribuidora THQ ha esperado hasta ahora para hacerlo oficial. Este título, que fue considerado el juego más original y la mejor simulación en la pasada E3, lleva visos de convertirse en uno de los referentes en el campo de la acción táctica.

Su punto de partida no puede ser más esclarecedor: *Full Spectrum Warrior* se desarrolló en un principio para el ejército de Estados Unidos como simulador de combates urbanos con infantería. Por ello, debía ser un software con una gran dosis de precisión y realismo. Una vez completado el proyecto, los estudios de Pandemic han aprovechado esta potente máquina para adaptarlo a un entorno más informal pero no menos exigente: el de los jugadores.

Una de las novedades que aporta *Full Spectrum Warrior* es que en él no encarnarás a ningún soldado de gatillo fácil. Tu deber, como líder del pelotón, será comandar a tus hombres sobre el terreno para que cumplan con los objetivos asignados y vivan para contarlo. No obstante, si lo deseas, podrás pasar de una perspectiva en tercera persona a una visión subjetiva que coincide con el punto de vista de tus hombres, algo que puede resultar muy útil para determinar con precisión lo que están viendo.

Otro de los aspectos más trabajados del juego será la inteligencia artificial, algo imprescindible para mantener vivos a tus muchachos. Los soldados, por ejemplo, se echarán al suelo en cuanto reciban fuego enemigo o serán capaces de cambiar de posición para tener una mejor línea de tiro. Además, la caracterización de los personajes será muy detallada.

AVISO

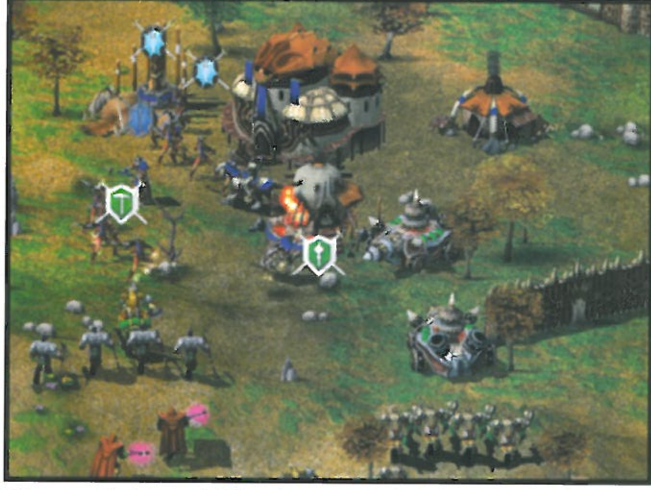
A TODOS LOS INCONDICIONALES DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS

EL RETORNO DEL REY

Kohan vuelve y se pasa a las 3D

Vuelve a aparecer en nuestras páginas otro de esos juegos revelación que, sin muchos aspavientos, van atesorando buenas ventas y mejores críticas. Como ya anunciamos en su momento, *Kohan* regresa con renovadas energías y con ganas de seguir insuflando vitalidad al género de la estrategia en tiempo real. Por de pronto, y vistas estas primeras imágenes, las novedades van a ser significativas, sobre todo a nivel gráfico. Y es que los estudios Timegate han decidido lanzarse a las 3D y ofrecer aún mayor espectacularidad a sus reyertas fantásticas. Con todo, y según asegura el director de diseño Ian Klimon, *Kohan II: Kings of War* seguirá centrándose en la estrategia y no en la frenética sucesión de clics ratoniles que parece ser norma en el género. Además, según afirma el propio director de diseño, "la IA de *Kohan II* será capaz de adaptar sus estrategias". Y lo aclara añadiendo que "podrá aprender de sus errores y hacer correcciones durante la partida para que suponga un reto continuo". Por si fuera poco, podrás acceder como jugador a las características de la IA y retocarlas a tu antojo.





Otra novedad apreciable: ahora, las ciudades tendrán presencia física.

LA GUERRA EN CASA

Kuma War quiere saltar de las noticias al ordenador



Rizando el rizo de la guerra, los estudios de Reality Games proponen ahora un juego de acción donde realidad y ficción apenas se distinguirán por un teclado y unas horas de diferencia. La propuesta no puede ser más simple. Ni más polémica. Se trata de ofrecer un juego (*Kuma War*) que, periódicamente, irá incorporando mediante descargas actualizaciones que recrearán los conflictos que estén teniendo lugar en el mundo real. No sólo eso, sino que el juego incluso incorporará noticias auténticas, imágenes por satélite y comentarios de asesores militares.

MANSIONES, MISTERIOS Y CLICS

Una aventura de corte clásico



Durante años, Samuel Gordon ha permanecido alejado de la mansión que le vio crecer, Black Mirror. Ahora, regresa al hogar de sus antepasados para indagar en la extraña muerte de su padre y, ya puestos, dar inicio a una aventura gráfica de atmósfera lúgubre y toques clásicos. *Black Mirror*, que verá la luz este mes, empleará la clásica interfaz de apuntar y hacer clic para ofrecer una historia tenebrosa que aúna muertos, misterios y puzzles. Se han diseñado más de 100 localizaciones y el argumento buscará recrear una atmósfera de terror.

AVE, NOBILIS IBERICA

Se presenta una nueva distribuidora española

Nobilis Ibérica se estrenará este mismo mes con *Aquanox 2* y *Europe 1400*. Más adelante llegarán otros títulos de Jowood como *Chaser*, un título de acción, *Against Rome*, juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Roma de los césares, *Railroad Pioneer*, más estrategia (con toques de simulación), y *Un vecino infernal*, un juego sencillo pero con un planteamiento insólito.
Merecen mención especial *Söldner* y *Spellforce*. El primero será un completo simulador de acción táctica militar con un realismo que se prevé apabullante. En cuanto a *Spellforce*, se trata de un cruce entre rol y estrategia que nos causó una impresión notable.
En su catálogo también están los los juegos de Montecristo, entre los que destaca *Afrika Corps vs Desert Rats*, la última creación de Digital Reality. Este título recreará las batallas acontecidas durante la Segunda Guerra Mundial en el norte de África.
Nobilis completará su catálogo con algunos juegos de Activision, Silver Style e Interactive Vision. Los primeros juegos de esta línea serán *Gladiators*, *Civil Wars*, *Shadow Force*, *Revolution* y *Street Legal*, aunque se esperan muchos más a partir de primeros del año que viene.



Tus enemigos de *Spellforce* pertenecerán a más de 30 razas diferentes.

En el catálogo de Nobilis no faltará un juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial.



¿Qué tipo de personajes es posible controlar en *Ghost Master*?

☐ Vampiros desolladores ☐ Fantasmas ☐ Inspectores de Hacienda

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso Ghost Master" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de diciembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CORREN QUE SE LAS PELAN

La saga Race Driver vuelve a boxes





Los caballos volverán pronto al galope por obra y gracia de Codemasters. Los desarrolladores británicos siguen criando fama y anuncian ahora la secuela de *Pro Race Driver*, un título que seguirá optando por la velocidad y el espectáculo. Para empezar, hasta 35 coches de todas las marcas y nacionalidades, a cuál más lujoso. Desde un Aston Martin V12 Vanquish a un Jaguar E-Type, pasando por un Mitsubishi 3000 GT, todos estos vehículos se las tendrán en más de 50 pistas repartidas por el mundo entero. Además, no sólo habrá circuitos clásicos como Donington o Montmeló, sino también entornos urbanos.

Race Driver 2 gozará de una gran cantidad de modos de juego para que no dejes de pisar el acelerador en ningún momento. Entre otros, el GT Sports Cars Racing o el V8 Supercars, que te pondrán al volante de unas máquinas tan desbocadas como espatarrantes.

Eso sí, la estrella seguirá siendo la modalidad historia, que ofrecerá, como en anteriores entregas, un marco argumental en el que podrás ir desarrollando las habilidades de tu piloto. Por si fuera poco, el motor del juego también ha sido retocado para ponerse al día y ofrecer rutilantes destellos de luz, efectos de difuminado y texturas "multipass" (cuya verdadera utilidad desconocemos).

LOS SEÑORES GRITONES

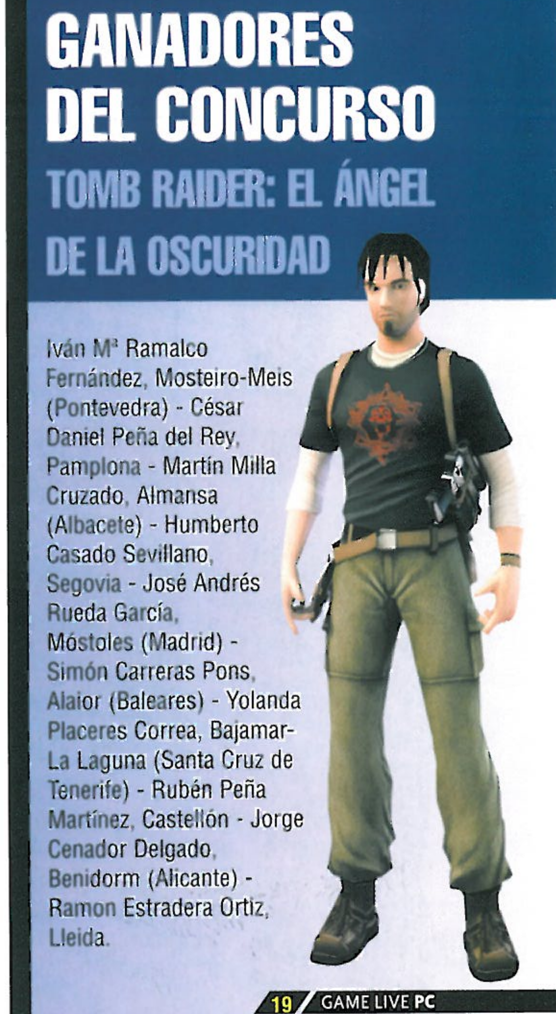
Vuelve Warlords: Battlecry

Enlight Software no se amilana y sigue tirando de estrategia en tiempo real con su saga *Warlords: Battlecry*. Esta vez, anuncian la tercera parte con un combinado que de buen seguro atraerá a los combatientes de pro: batallas a lo grande y rol al por menor. En esencia, se trata de seguir con el espíritu de la serie pero dándole el aderezo de los tiempos. Es decir, gráficos en 3D y héroes que irán adquiriendo experiencia y habilidades. A pesar de que Enlight Software está capitaneada por Trevor Chan (desarrollador de *Seven Kingdoms* y *Capitalism*) y de que la anterior entrega cosechó unas buenas críticas, el juego todavía no tiene distribuidor en nuestro país. Así que los amantes de la buena ETR podrían quedarse de nuevo a dos velas.



GANADORES DEL CONCURSO

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

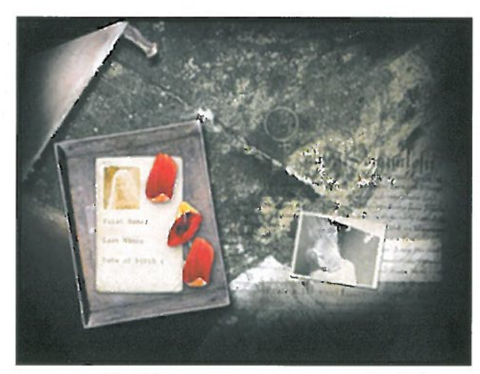


Iván Mª Ramalco Fernández, Mosteiro-Meis (Pontevedra) - César Daniel Peña del Rey, Pamplona - Martín Milla Cruzado, Almansa (Albacete) - Humberto Casado Sevillano, Segovia - José Andrés Rueda García, Móstoles (Madrid) - Simón Carreras Pons, Alaior (Baleares) - Yolanda Placeres Correa, Bajamar-La Laguna (Santa Cruz de Tenerife) - Rubén Peña Martínez, Castellón - Jorge Cenador Delgado, Benidorm (Alicante) - Ramon Estradera Ortiz, Lleida.



LOS PELOS DE PUNTA

In Memorian explora los límites del terror





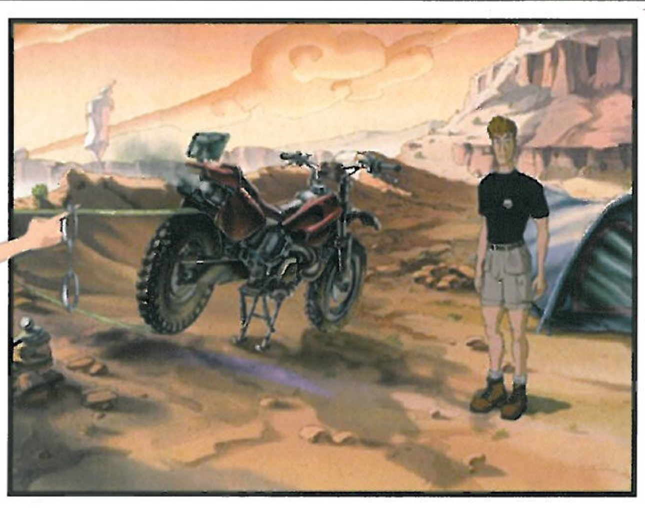
Cadáveres, amenazas y atmósfera cargante para tensar los nervios al máximo.

Este mes, Ubi Soft pone a la venta un título tan prometedor como inquietante. *In Memoriam* propondrá un misterio que no va a limitarse únicamente al entorno del juego, sino que tendrás que manejarte también con correos electrónicos reales o navegando por Internet mientras te las tienes con un asesino en serie. De esta forma, los desarrolladores de Lexis Numerique quieren acrecentar la sensación de angustia y potenciar el carácter envolvente de un videojuego cuya estética y temática recuerdan muy mucho a *Seven*. Por si fuera poco, la trama gira en torno a la desaparición de dos periodistas, cosa que todavía nos ha erizado más nuestro ya de por sí enhiesto vello.

RENACER PATRIO

Ya está en marcha la secuela de Runaway





Casi nos pilla por sorpresa. Tras varios meses hibernando, Péndulo Studios se ha lanzado de nuevo a la carretera con el anuncio de *Runaway 2*. Tal como nos comentaba el propio Rafael Latiegui, responsable de los estudios, "acabamos de iniciar el proyecto, por lo que todavía no podemos aportar muchos detalles". En cualquier caso, grandes noticias para el panorama aventurero español. En cuanto tengamos material de degustación de esta esperada secuela, serás el primero en saberlo.

A LA CARRERA

¡A MÍ LA LEGIÓN!



Haemimont seguirá insuflándole vida a su *Imperivm* y anuncia ahora una nueva expansión tras *El trono de Dacia*. Como los más avispados podrán deducir, *The Punic Wars* versará sobre las Guerras Púnicas. Es decir, sobre los desacuerdos bélicos entre Roma y Cartago. Esta ampliación contará con dos campañas, una cartaginesa y otra romana.

VISIÓN DE FUTURO



En Crytek están tan convencidos del éxito de su proyecto bandera, *Far Cry*, que ya han anunciado una segunda parte aun sin haber finalizado la primera. Lo cierto es que *Far Cry* y su motor gráfico volvieron a impresionar en la ECTS, donde el juego consiguió el premio al mejor juego de acción. Mejores referencias, imposible.

STAN EN RACHA

Activision sigue creyendo en los superhéroes. Tras prorrogar el contrato que le unía a Marvel para seguir publicando juegos sobre sus personajes hasta 2009, ahora ha dado otro golpe de efecto fichando a Stan Lee, célebre creador de *Spiderman* o *Los Cuatro Fantásticos*. Lee trabajará como asesor en los próximos títulos superheróicos de Activision.

¡MAMMA MÍA!



El gangsterismo y la incorrección política recibirán una nueva vuelta de tuerca con *Gangland*, un título desarrollado por los daneses de MediaMobsters en el que encarnarás a un joven siciliano con ganas de ascender en la Cosa Nostra. Con una mezcla de rol y estrategia, habrá que labrarse un porvenir mediante técnicas tan encomiables como el soborno.



Halo invade tu PC
HALO
Una organización de razas alienígenas conocida como el Pacto pretende exterminar a la humanidad y está destrozando el imperio interestelar de la Tierra. Tú y el resto de los defensores que sobrevivieron a la destrucción del mundo-colonia intentáis desesperadamente expulsar de la Tierra a la armada extraterrestre. Encerrados en el aislado y viejo mundo-anillo de Halo, dais comienzo a una guerra de guerrillas para luchar contra el Pacto. Lucha por la humanidad contra la invasión alienígena mientras descubres los misterios de Halo.
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BUNGIE
gearbox software
www.microsoft.com/spain/juegos
Disponible en octubre

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
3. AGE OF EMPIRES: GOLD EDITION
4. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
5. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
6. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
7. LOS SIMS: DE VACACIONES
8. LOS SIMS: PRIMERA CITA
9. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
10. COMMANDOS: EDICIÓN HISTÓRICA

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
3. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
4. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
5. MADDEN NFL 2004
6. ZOO TYCOON
7. DIABLO II
8. TRON 2.0
9. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
10. SW GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

REINO UNIDO

1. LOS SIMS: SUPERSTAR
2. LOS SIMS: EDICIÓN DE LUXE
3. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 2002-2003
4. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
5. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
6. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
7. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
8. PIRATAS DEL CARIBE
9. LOS SIMS: DE VACACIONES
10. REPUBLIC: THE REVOLUTION

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de agosto.

LA BOLSA VIRTUAL

Esta claro que la machaconería sims sigue imperando en medio mundo. Más allá de esto, lo que quedan son anécdotas. Anécdotas como el deporte patrio de Yanquilandia, el fútbol americano, que ha conseguido encaramarse bien arriba gracias a la reciente edición 2004 de *Madden NFL*. O el buen hacer de *Tron 2.0*, que con apenas unas semanas en los estantes de EE.UU. ya lleva cosechadas unas jugosas ventas. La lista inglesa, en cambio, no ha sufrido el menor cambio durante el periodo estival. Únicamente *Republic: The Revolution* asoma tímidamente la cabeza bajo la miasma de títulos que repiten puesto. Aunque sin duda, el premio al bicho raro del mes se lo lleva *CSI: Crime Scene Investigation*, que logra situarse en el quinto puesto de la lista española de ventas gracias a su económico precio y a esa afición tan nuestra de resolver crímenes ajenos. Pero lo dicho: una anécdota.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50
www.rockstargames.com/vicecity



Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

NO ONE LIVES FOREVER 2
Puntuación: 9/10
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.noonelivesforever2.com



No es un juego con receta milagrosa, pero tiene lo que hay que tener.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.splintercell.com





Un juego de infiltración y sigilo que exige paciencia y rigor.

ESTRATEGIA

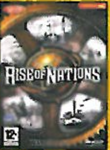
COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.battlefront.com/products/cmbo

Emoción, realismo y la prueba de que turnos y 3D pueden ir parejos.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02
www.blizzard.com/war3

Un enfoque distinto, con opciones multijugador más dinámicas.

RISE OF NATIONS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 44,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99
www.microsoft.com/games/riseofnations



Se adapta a la perfección a estrategas de todo tipo.

AVENTURAS

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE
Puntuación: 8,5/10
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10
www.pendulostudios.com

Un aventura en la que no hay nada superfluo: todo encaja.

CARRERAS

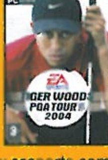
COLIN MCRAE RALLY 3
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.colinmcrae3.com



El rey de los juegos de rallies: incluso mejor que su predecesor.

DEPORTES

TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 343 64 00
www.easports.com



Un excelente simulador con sutiles mejoras respecto a la edición *2003*.

ROL



NEVERWINTER NIGHTS
Puntuación: 9/10
Precio: 59,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.nwn/bioware.com

Más que un juego de rol al uso: un compendio de todo el rol posible.

SIMULACIÓN

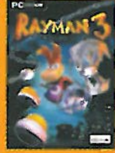
IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com



Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com



Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de septiembre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII
Puntuación: 8,5
Precio: 24,95 €
Editor: Electronic Arts



www.eagames.com/official/battlefield1942

CHROME
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play



www.chromethegame.com/en/show.php

CONFLICT: DESERT STORM II
Puntuación: 7
Precio: 44,95 €
Editor: Proein



www.conflict.com/conflictDesertStorm2

ENCLAVE
Puntuación: 6,5
Precio: 49,99 €
Editor: Atari



www.enclavegame.com

FREEDOM FIGHTERS
Puntuación: 7
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts



www.eagames.com/pccd/freedom_fighters

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
Puntuación: 7,5
Precio: 47,95 €
Editor: Proein



www.lucasarts.com/products/jediacademy

LA GRAN EVASIÓN
Puntuación: 5
Precio: 44,95 €
Editor: Proein



www.thegreatescape.com

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
Puntuación: N/D
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal



www.huntthemdown.com

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts



www.eagames.com/official/moh_alliedassault

MORTYR
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games



No disponible

AVENTURAS

NOSFERATU
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games



www.nosferatu-game.com

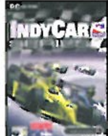
THE THING
Puntuación: 8,5
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi Universal



www.thethinggames.com

CARRERAS

INDYCAR SERIES
Puntuación: 8
Precio: 45,95 €
Editor: Codemasters



www.codemasters.com/indycarseries

WORLD RACING
Puntuación: 7
Precio: 33,95 €
Editor: TDK Mediactive



www.synetic.de

DEPORTES

MADDEN NFL 2004
Puntuación: N/D
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts



www.easports.com/games/madden2004

RUGBY 2004
Puntuación: N/D
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts



www.easports.com/games/rugby2004

TIGER WOODS PGA TOUR 2004
Puntuación: 9
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts




www.easports.com/games/tigerwoods2004

ESTRATEGIA

C&C GENERALS: ZERO HOUR
Puntuación: 8
Precio: 24,95 €
Editor: Electronic Arts

www.eagames.com/official/cc_generals

EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA
Puntuación: 7
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi

emperor.breakawaygames.com

HEAVEN & HELL
Puntuación: 5,5
Precio: 47,95 €
Editor: Proein



www.heavengame.de

HOMEWORLD 2
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal



http://homeworld2.sierra.com

PACK MULTIESTRATEGIA
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: FX

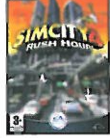


www.fxplanet.com

REPUBLIC: THE REVOLUTION
Puntuación: 7
Precio: 47,95 €
Editor: Proein

www.republictherevolution.com

SIMCITY 4: HORA PUNTA
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Electronic Arts



www.eagames.com/official/sc4_rushhour

SPACE COLONY
Puntuación: 6
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play



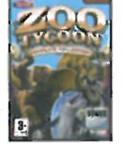
www.spacecolonygame.com

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND
Puntuación: 7
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware



www.frontlinecommand.com

ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
Puntuación: 6,5
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft



www.zootycoon.com

ROL

LIONHEART
Puntuación: 6,5
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play



http://lionheart.blackisle.com

NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE
Puntuación: 7,5
Precio: 29,99 €
Editor: Atari



www.bioware.com/shadows

SIMULACIÓN

ECHELON: WIND WARRIORS
Puntuación: 5
Precio: 39,90 €
Editor: PuntoSoft



www.buka.com/game/Game_8.htm

ENIGMA: RISING TIDE
Puntuación: 7
Precio: 44,90 €
Editor: Puntosoft

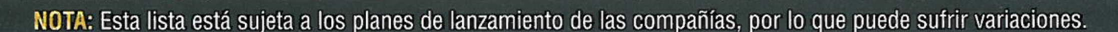
www.enigma-game.com

ONLINE

EVERQUEST: LOST DUNGEONS OF NORRATH
Puntuación: 7,5
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft



http://everquest.station.sony.com/lostdungeons/



NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



JANE JENSEN

LA QUE CUENTA

Vive el desarrollo de un videojuego tal y **como un novelista prepara su libro. Hay** investigación detrás de ellos, **buenos diálogos y personajes creíbles**. Jane Jensen es demuestra con su trabajo que las cosas aún se pueden hacer como en los viejos tiempos.



Dicen que lo suyo es contar historias, algo que cada vez se valora menos en los juegos de hoy en día, que tienden a crecer a la sombra de buenos motores gráficos. Aun así, Jane Jensen (1963, Palmerton, Pensilvania) continúa apostando por un género, el de las aventuras gráficas, que hace del guión y las palabras causa y efecto.

Graduada en informática por la Anderson University, Jensen comienza su carrera trabajando como ingeniera de sistemas para Hewlett-Packard. Tres años después, la literatura, por extraño que parezca, conduce sus pasos a la comunidad de diseñadores de videojuegos. Abandona Hewlett Packard y entra en Sierra.

Corre el año 1991. La compañía está haciéndose un sitio en la historia del software lúdico. Jensen, junto a Roberta Williams, se convertirá en la gran dama de las aventuras gráficas. Jane se mueve perfectamente en un mundo dominado por los hombres. Al respecto, declara: "Sólo he tenido buenas experiencias dentro de la industria. Trabajas en un entorno en el que casi todos son hombres, pero eso no tiene por qué ser necesariamente negativo. De hecho, así conocí a mi esposo".

Participa en el desarrollo de títulos como *Police Quest 3*, *Ecoquest* o *King's Quest VI*. Pero será la primera parte de *Gabriel Knight* el juego que realmente la lance a la fama. Subtitulada como *Sins of the Fathers*, la primera parte de la saga fue considerada en su tiempo una de las mejores aventuras del año.

Jensen encontraba por fin el medio idóneo para dar rienda suelta a sus dos pasiones: la informática y la literatura. La historia del juego ya contiene lo que después será marca de la casa: gusto por personajes ricos en matices, muy dados al diálogo y la exposición de sus sentimientos, ocultismo y escenarios poco frecuentes en un videojuego (en este caso, Nueva Orleans).

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Police Quest 3, Ecoquest, King's Quest VI, saga Gabriel Knight

¿Qué está haciendo?
Project-J (título provisional)

¿Qué no haría nunca?
Uno de esos juegos en los que el argumento se queda en pura anécdota.

Suma y sigue

El éxito se repite con la segunda parte de *Gabriel Knight*, *The Beast Within*, que esta vez opta por presentar en pantalla a actores de carne y hueso. Con todo, los elementos típicos de la obra de Jensen siguen presentes. No hay dos sin tres, y *Gabriel Knight 3: Blood of the Damned* trajo un par de novedades: la inclusión de un mundo generado en completas tres dimensiones y polémica en forma de escándalo religioso. Sea como sea, el juego continúa construyendo la relación entre los protagonistas (Gabriel y Grace) y dando forma a una trilogía como pocas se han visto. Las influencias literarias de Jensen (Stephen King y Anne Rice) se pueden rastrear perfectamente.

Tras Gabriel Knight, el silencio. Jensen se retira de la industria para dedicarse plenamente a la literatura. Una de sus novelas, *El despertar del milenio*, ha sido publicada en España por la editorial Umbriel.

No supimos más de ella hasta ahora. En la pasada E3, Jensen anunció que se encuentra trabajando en el desarrollo de un nuevo juego titulado de forma provisional como *Project-J*, y que estará protagonizado por un neurobiólogo envuelto en un misterio en el que se mezcla la ciencia y los poderes ocultos de la mente. Una razón más para creer que las buenas historias y los videojuegos aún no tocan campanas de réquiem.

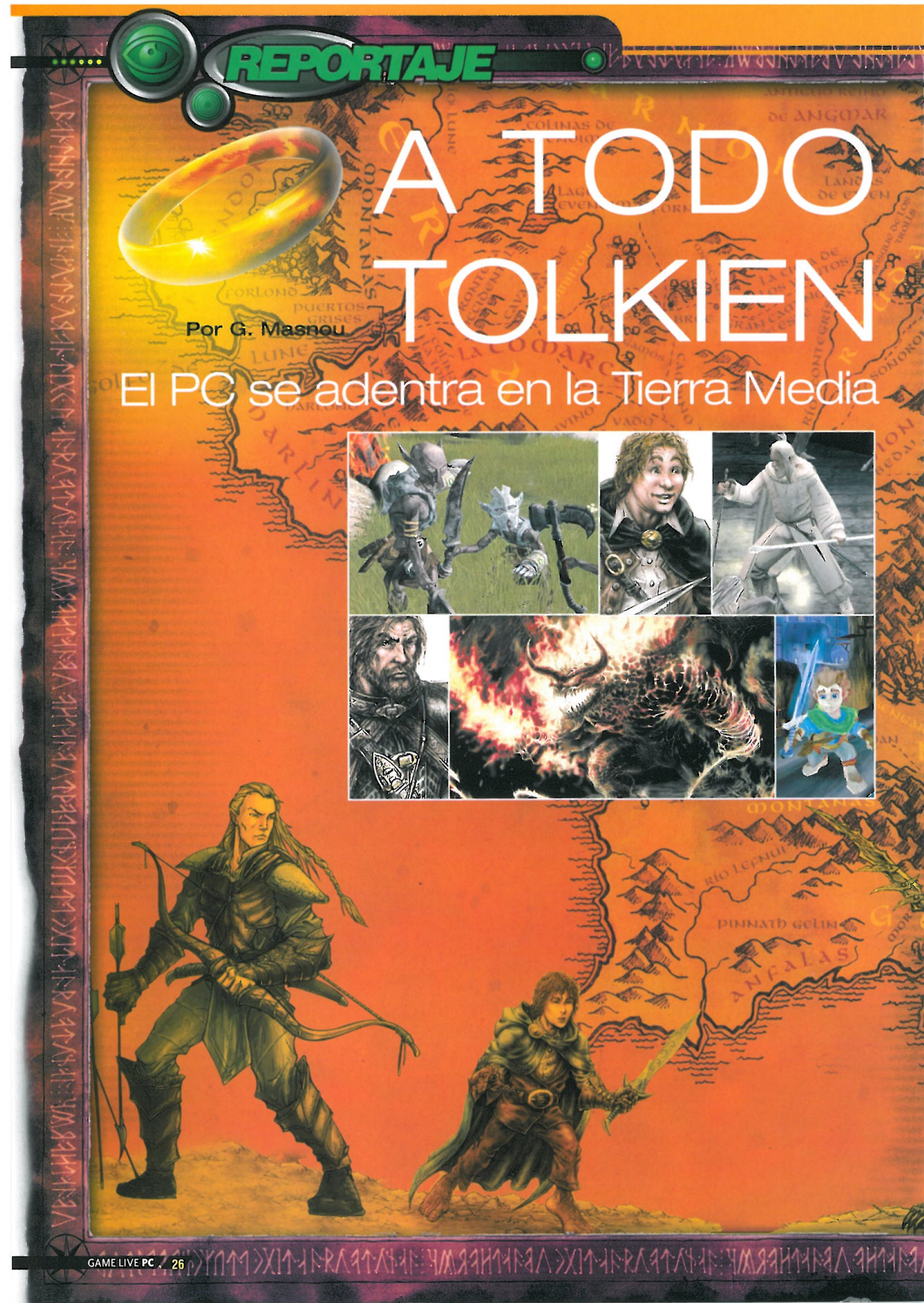
No consiste en que mueras por tu país... Consiste en hacer que tus enemigos mueran por el suyo.



A TODO TOLKIEN

Por G. Masnou

El PC se adentra en la Tierra Media





Rol, aventuras, acción y estrategia han sido seducidos por el poder del Anillo. El universo del escritor británico J.R.R. Tolkien ha merecido ya un buen puñado de adaptaciones a PC, pero va a ser en los próximos meses cuando la Tierra Media sea virtualmente explorada de cabo a rabo y el Anillo único reine en casi todos los compatibles.

Las relaciones de la industria virtual con el cine y la literatura son antiguas y sólidas. Gracias a esta promiscuidad nada culpable, los adictos a los juegos hemos podido disfrutar con frecuencia en nuestro ordenador lo que antes vimos en el cine o leímos en algún libro.

Por supuesto, *El Señor de los Anillos*, que siempre fue carne de videojuego, no podía quedarse al margen de esta moda. La saga literaria del escritor inglés J.R.R. Tolkien y ya fue adaptada a PC con anterioridad. Entre los juegos antiguos ambientados en la Tierra Media, destaca la estrategia escrupulosa de *J.R.R. Tolkien's War in the Middle Earth* y *J.R.R. Tolkien's Riders of Rohan*, aunque también vale la pena mencionar las arcaicas aventuras conversacionales *The Hobbit*, *The Fellowship of the Ring* y *The Crack of Doom* o el rol (algo descafeinado) de *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Volume One: The Fellowship of the Ring* y *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Volume Two: The Two Towers*.

La mayoría de estos títulos desfiló por las estanterías de las tiendas especializadas con más pena que gloria, sobre todo por falta de un aparato mediático de promoción con el que sí van a contar los próximos juegos inspirados en el mundo de Tolkien. Electronic Arts cuenta con la licencia de las películas, mientras que Vivendi Universal dispone de la licencia de la obra literaria, y ambas compañías están dispuestas a explotar el filón tolkiniano.

EL PODER DEL DINERO

Es evidente que algo ha cambiado: la trilogía fílmica de Peter Jackson ha puesto de moda *El Señor de los Anillos* y todo lo que rodea su absorbente universo. Así, 66 años después de que Tolkien decidiese crear su propio mundo de fantasía de inspiración céltica, nórdica y anglosajona, una nueva generación ha descubierto la magia del anillo.

Coincidiendo con el estreno de la tercera, nos espera el lanzamiento de tres juegos que tienen en la Tierra Media su territorio común. El cuarto que incluye este reportaje llegará a finales del año que viene. Y no serán los últimos. De hecho, Electronic Arts acaba de anunciar *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* para el próximo verano. Todavía se conoce muy poco sobre él, aunque parece que combinará el contenido de las tres películas con la mecánica de *Command & Conquer: Generals*.

Tal vez no sean propuestas destinadas a romper moldes, pero sí propuestas sólidas, con planteamientos muy diferentes y cargadas de magia tolkiniana. Gracias a ellos y a algún que otro título que podría llegar más adelante, vamos a tener anillos y hobbits para una larga temporada.

THE HOBBIT

REGRESO A LOS ORÍGENES

La **obra** de Tolkien no se limita a la desmesura **épica** de *El Señor de los Anillos*. De hecho, **el origen** de todo **hay que buscarlo en** un relato impregnado de misterio, poesía y pequeñas aventuras llamado, cómo no, ***El hobbit***.

A priori, la que ha asumido Inevitable Entertainment parece una tarea de locos. Consiste en mezclar en un mismo juego la mecánica del clásico de Nintendo para consolas *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* con el hilo argumental y la ambientación de *El hobbit*, la primera novela de Tolkien ambientada en la Tierra Media. En ella, se cuenta la historia de Bilbo, un hobbit pacífico y de secano que, por una serie de infortunios que tienen que ver con un mago llamado Gandalf, un tesoro robado y un diabólico dragón, se verá envuelto en una aventura de épicas proporciones.

The Hobbit lleva dos años y medio en desarrollo.

Según James Grieves, productor ejecutivo del proyecto, "*The Hobbit* combinará elementos de exploración con combates, plataformas, fases de ocultación y sigilo, puzzles e interacción con otros personajes, ya que la historia de Tolkien se presta a estos elementos y la mecánica de *Zelda* cumplía con todos los requisitos".

A lo largo de los 11 niveles que compondrán *The Hobbit*, Bilbo será capaz de moverse sigilosamente, saltar, sujetarse a bordes y resquicios, trepar por cuerdas y escaleras o emular a Sergei Bubka utilizando su bastón como si fuese una improvisada pértiga. Tampoco le faltarán aptitudes a la hora de luchar, ya que manejará con destreza tres armas diferentes: la espada élfica llamada Dardo, las piedras que irá recogiendo por el camino y el anteriormente citado bastón.

El sistema de combate será muy parecido al de *Zelda*: Bilbo encarará a los enemigos de forma automática y podrá recolectar una serie de gemas rojas para ir potenciando sus habilidades.



Un enorme y poderoso dragón es la causa de todos los males.

MATERIA GRIS

Según Grieves, habrá muchos tipos de puzzles: "Los más simples consistirán en hacerse con determinados objetos o, por ejemplo, encontrar un tizón para avivar un fuego y hacer que arda una tela de araña. Algunos serán más lógicos, como el de la Montaña Solitaria, un puzzle acuático en el que deberás manipular un pomo para desviar la corriente de agua, conseguir así que una fragua se ponga en marcha y hacer que unas góndolas se muevan". Otros puzzles se resolverán sacando partido a una de las mejores habilidades de Bilbo: el latrocinio. Como Sam Fisher en *Splinter Cell*, Bilbo deberá utilizar la ganzúa para abrir puertas y cofres repletos de tesoros.

El centenar de personajes que conformarán el universo de *The Hobbit* no sólo propondrán retos, pedirán ayuda o proporcionarán valiosa información; en ocasiones puntuales, algunos de ellos (los trece enanos o incluso Gandalf el Gris) te echarán una mano en el combate. Esperemos que entre unas cosas y otras este juego se convierta en una maravillosa sorpresa.

Género: Aventuras · **Desarrollador:** Inevitable Entertainment · **Editor:** Vivendi Universal · **Disponible:** Noviembre

El Señor de los Anillos
EL RETORNO DEL REY

LLEGA LA REVÁLIDA

En diciembre se estrena *El retorno del rey*, y parece que esta vez sí vamos a tener versión PC del juego oficial de la película. Las dos torres nació y murió entre consolas, pero su sucesor va a ser carne de compatible.

Electronic Arts tiene una cuenta pendiente con los usuarios de compatibles. *Las dos torres*, memorable título que triunfó en su día en medio mundo, nunca fue convertido a PC a pesar de que su paso a este formato estaba previsto para finales del año pasado. La excusa fue que no daba tiempo de acabarlo antes de la aparición de la película en que se basaba.

Por suerte, esta descortesía con los jugadores de PC no va a volver a producirse en el caso de *El retorno del rey*. La versión que hemos probado tiene aspecto de producto acabado y sus creadores aseguran que saldrá al mercado en la fecha prevista.

En esencia, el juego será similar a *Las dos torres*. Según Neil Young, productor ejecutivo del juego, "ofrecerá mucha acción y poca aventura, y mantiene el concepto de que los puntos de experiencia pueden ser convertidos en dinero para comprar mejoras". Las diferencias más llamativas tienen que ver con la historia y los personajes. Esta vez, podrás manejar a Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam y Frodo, más otros dos personajes ocultos. Cada uno de ellos tendrá sus propias habilidades, mejoras, ataques básicos y combos, así como armamento específico y partes concretas de la aventura que protagonizar.

VISTA AL HORIZONTE

Otra novedad importante es que los escenarios van a tener mayor peso en la jugabilidad. En *El retorno del rey*, los personajes podrán interactuar con algunos elementos del entorno para mejorar su estrategia de combate, ya sea cortando una cuerda para activar una catapulta cargada de piedras, demoliendo un puente repleto de orcos o balanceándose en una liana para alcanzar una plataforma elevada.

El resto del lote lo completan unos escenarios que serán el doble de grandes y complejos que los de la anterior entrega, un espectacular modo multijugador cooperativo que permitirá luchar codo con codo junto a otro compañero, ataques multidireccionales y combinaciones de movimientos más fáciles de llevar a cabo mediante el joypad. Como guinda, malvados jefes finales, entre ellos Shelob, el rey brujo, y el mismísimo Señor Oscuro, Sauron. Todo ello coronado por unos gráficos excelentes y una trama épica, grandilocuente y cinematográfica.



La calidad gráfica superará con creces a la de su antecesor.

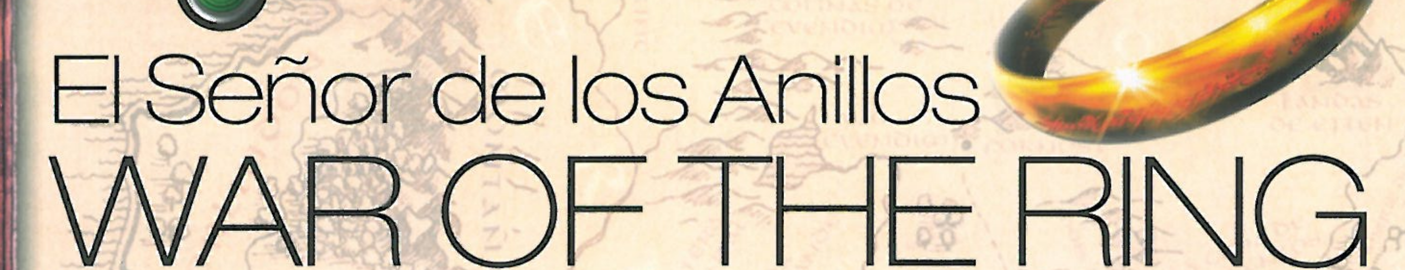


La interactividad con el entorno permitirá manejar armas como la catapulta.



La trama del juego seguirá las pautas del film de Peter Jackson.

Género: Acción/Aventuras · **Desarrollador:** Hypnos Entertainment · **Editor:** Electronic Arts · **Disponible:** Noviembre



El Señor de los Anillos
WAR OF THE RING

ESTRATEGIA PARA LAS MASAS

Los épicos enfrentamientos que caracterizan la obra **de Tolkien** pronto se desarrollarán en el PC **a ritmo de estrategia.** Y todo gracias a la compañía que dos años atrás sorprendió con *Battle Realms.*

La sombra de *Battle Realms* se proyecta con nitidez sobre el segundo título de Liquid Entertainment, *War of the Ring*. Ambos títulos compartirán constantes vitales: batallas que implicarán a un número muy limitado de unidades (entre 20 y 100), énfasis en las habilidades específicas de cada unidad, un sistema de recursos simplificado al máximo para no entorpecer demasiado la acción y, evidentemente, héroes. Estas unidades especiales y únicas no sólo se diferenciarán de las demás por su aspecto, sino que serán más fuertes, no podrán morir (aunque será posible capturarlos), dispondrán de poderes exclusivos y acumularán experiencia.

Ed del Castillo, director creativo de Liquid Entertainment, apunta que "las tropas de Sauron dispondrán de ocho héroes y la Compañía del Anillo tendrá unos 15, la mayoría, viejos conocidos como Theoden, Erkenbrand, Eomer, Faramir y muchos otros".

La magia presente en la obra de Tolkien también hará acto de presencia. El árbol tecnológico servirá para desarrollar habilidades mágicas adquiridas, aunque algunas criaturas dispondrán de ellas desde el principio. Por ejemplo, Frodo tendrá su anillo de invisibilidad, Aragorn podrá curarse utilizando la hierba athelas y Gandalf se sacará de la manga hechizos impresionantes.

DESARROLLO CONTROLADO

El árbol de desarrollo será espectacular, pero no demasiado complicado. Cada uno de los bandos dispondrá de cinco niveles de tecnología. Abarcarán desde la creación de nuevos tipos de edificios a la compra de mejoras y capacidades especiales para las unidades.

Esta evolución exigirá acumular tres tipos de recursos: mineral, alimentos y destino. El mineral se utilizará para crear edificios, armaduras y armas. El alimento se fabricará en un molino, y con él será posible crear nuevas unidades. Por último, el destino permitirá a los héroes utilizar sus poderes especiales.

Todas las misiones de *War of the Ring* se desarrollarán durante los últimos años de la Tercera Edad, en escenarios tridimensionales que recrearán con todo lujo de detalles los territorios de Rohan, el Bosque Negro, las Colinas de Hierro y Gondor del Norte. Ello significa que habrá batallas en el interior de frondosos bosques, ciudades en ruinas, enormes estepas y prados. Todo ello, con una climatología variable, un efecto de viento totalmente integrado que afectará a los distintos elementos del escenario y una lluvia que, según afirma Del Castillo, "reducirá el campo de visión y entorpecerá la marcha de las unidades". Lo dicho, la mecánica de *Battle Realms* rebozada con la gramática de *El Señor de los Anillos*.



Los héroes como Gandalf serán capaces de acumular experiencia.

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Liquid Entertainment · **Editor:** Vivendi Universal · **Disponible:** Noviembre

El Señor de los Anillos MIDDLE-EARTH ONLINE

TOLKIEN SE CONECTA A LA RED

La obra de **Tolkien merecía un mundo persistente** como Dios manda. Gracias a Turbine Entertainment (los padres de *Asheron's Call*), pronto tendremos **una Tierra Media** de alquiler **a tiro de módem.**

En el juego podrás comprar casas tan bonitas como ésta.

En Turbine Entertainment andan muy atareados últimamente. Acaban de dar los últimos retoques a la segunda entrega de *Asheron's Call* al tiempo que trabajan en otros dos ambiciosos títulos multijugador: *Dungeons & Dragons Online*, adaptación del clásico juego de rol de mesa, y *Middle-Earth Online*, un título multijugador masivo ambientado en la Tierra Media de Tolkien.

Este último nos permitirá visitar la Tierra Media en los momentos decisivos de su ajetreada historia: cuando Sauron buscaba el Anillo, una pérfida sombra venía del Este y un grupo de valientes intentaba alcanzar las hogueras de Mordor. Es decir, mientras se desarrollan los acontecimientos narrados en *El Señor de los Anillos*.

En este contexto, controlarás un personaje que ni formará parte de la Comunidad del Anillo ni tendrá la opción de cambiar el curso de la epopeya de Tolkien. Es decir, que serás un mediano de a pie, lo que va a darte la oportunidad de disfrutar a fondo de historias laterales y subtramas que Tolkien dejó apenas esbozadas en sus libros y Turbine está desarrollando en profundidad.

No será posible pertenecer a la Comunidad del Anillo.

Según Aatish Salvi, productor del juego, "el jugador podrá explorar a conciencia las tierras de Eriador, Angmar y Eregion. Hay muchos sitios dentro de estos territorios que apenas han sido mencionados en *El Señor de los Anillos* y que nos hemos visto obligados a construir prácticamente de cero".

ESTRELLAS INVITADAS

Salvi confirma que el desarrollo de personajes ofrecerá alguna que otra sorpresa, "con un sistema de alineamiento y moralidad que tendrá en cuenta las acciones del jugador". Pero, en lo referente a la formación de clanes, ejecución de los combates y mercadeo de objetos, *Middle-Earth Online* no se alejará demasiado de las pautas marcadas por otros juegos on line.

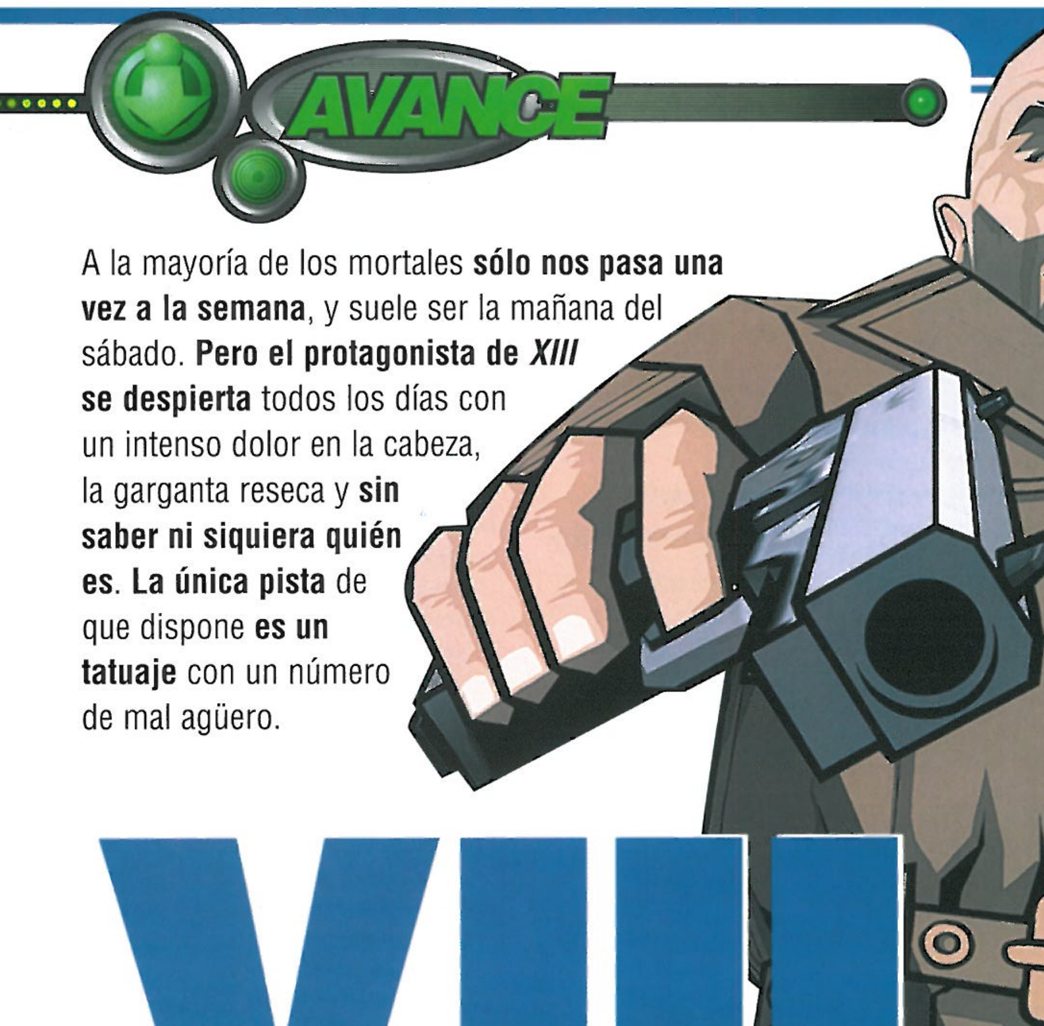
Conscientes de que es muy difícil ofrecer fórmulas revolucionarias, los desarrolladores de Turbine han centrado sus esfuerzos en sacar el máximo provecho de tan jugosa licencia. Para ello, han dado un cierto protagonismo a personajes secundarios típicos de la saga como Elrond, Tom Bombadil o el carpintero Cirdan, que aparecerán a lo largo de la aventura, ya sea para echar una mano o plantear objetivos secundarios.

Algunas de las búsquedas principales estarán relacionadas con los acontecimientos más importantes de la historia "oficial" de la Tierra Media, aunque el productor del juego reconoce que "también se han introducido situaciones y giros argumentales nuevos que sorprenderán incluso a los más acérrimos fans de Tolkien".

No debes perder de vista este título, porque en Turbine Entertainment afirman que se trata de su proyecto más ambicioso y que será aún más grande que *Asheron's Call*. Veremos cómo va tomando forma.

Género: Rol on line · **Desarrollador:** Turbine Entertainment · **Editor:** Vivendi Universal · **Disponible:** Finales 2004

A la mayoría de los mortales **sólo nos pasa una vez a la semana**, y suele ser la mañana del sábado. **Pero el protagonista de *XIII* se despierta** todos los días con un intenso dolor en la cabeza, la garganta reseca y **sin saber ni siquiera quién es**. **La única pista** de que dispone **es un tatuaje** con un número de mal agüero.



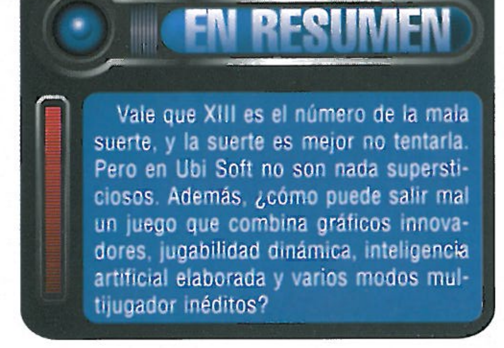
XIII

Por S. Sánchez



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Ubi Soft Francia
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

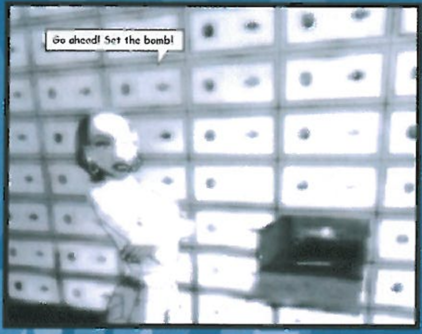
Vale que XIII es el número de la mala suerte, y la suerte es mejor no tentarla. Pero en Ubi Soft no son nada supersticiosos. Además, ¿cómo puede salir mal un juego que combina gráficos innovadores, jugabilidad dinámica, inteligencia artificial elaborada y varios modos multijugador inéditos?



Un rehén tal vez sea útil en determinadas circunstancias.



Está claro que éste no vivirá para contarlo.



Tus reminiscencias del pasado serán un tanto vaporosas.

No vamos a estropearte la sorpresa si te desvelamos que el XIII del título no se refiere al siglo de la Peste Negra. Se trata del apodo del personaje principal del juego, además de, claro está, el título del cómic francés de éxito (relativo) en que se basa y cuyos autores son Jean Van Hamme y William Vance. Quizás esto no te ayude a hacerte una idea clara de por dónde van los tiros del juego. Pero tal vez te oriente más saber que el cómic, a su vez, se inspiraba en un libro de Robert Ludlum de 1980. Y ese libro no era otro que *The Bourne Identity*, cuya reciente adaptación cinematográfica llegó a nuestras pantallas con el título de *El caso Bourne*.

De los 15 volúmenes del cómic que ya se han publicado, esta versión digital adaptará los cinco primeros. Se mantendrán los personajes principales y el argumento, aunque Julien Bares, productor del juego, explica que han cambiado "algunas partes para convertir el cómic en un juego de acción que resulte divertido".

Un cómic en movimiento

Si hay algo que llama la atención de *XIII* es su estética, puro cómic interactivo. Casi por primera vez en los juegos de acción en primera persona, se está utilizando el *cel-shading* (una técnica que da a los gráficos un aspecto de dibujo animado) con resultados prometedores.

A Ubi Soft le ha supuesto muchos quebraderos de cabeza la aplicación de esta técnica, ya que ha tenido que introducir ajustes en el motor Unreal Warfare. Según Bares, estas modificaciones han sido especialmente necesarias "en el tratamiento de la luz y las sombras, que son muy particulares cuando se utiliza el *cel-shading*". Por suerte, la demo jugable ya demuestra a las claras que el aspecto del juego va a ser cien por cien convincente. Aún es pronto para asegurarlo, pero *XIII* podría dar al traste con el tópico de que un título multiplataforma no suele ser un buen producto para PC.

Los guiños al universo del cómic no van a limitarse al apartado gráfico, ya que también se está introduciendo una estructura de viñetas con sus onomatopeyas, sus comentarios recuadrados y sus bocadillos de diálogo. Una apuesta de cierto riesgo, pero simpática.

Perversa conjura

Pero volvamos a la pregunta del millón: ¿quién es XIII? Pues, de entrada, un hombre que recuerda a Leonard Shelby, el protagonista de la película *Memento*. El tipo



Cuidado con el gatillo: hay gente que no tiene ninguna culpa.

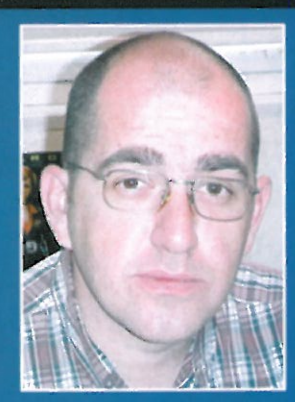

Pocos serán los momentos en los que no te sientas acosado.



Entrevista a Julien Bares, productor de XIII
"UNA SECUELA ESTÁ EMPEZANDO A COBRAR FORMA"

GAME LIVE: ¿Qué ha sido lo más gratificante de trabajar en este juego?
JULIAN BARES: Siempre es emocionante trabajar en algo nuevo. Ha sido la primera vez que utilizamos el *cel-shading* en un juego de acción en primera persona, y estamos especialmente satisfechos del resultado. También estamos muy contentos con el apartado multijugador, porque no teníamos mucha experiencia en este terreno.

GL: ¿Qué elementos del juego destacarías?
J.B.: La estética de cómic es muy importante para nosotros. Los recuadros a modo de viñeta para enfatizar algún buen disparo y otras acciones destacables del jugador son geniales. Pero,



además, hemos trabajado mucho en la inteligencia artificial y la jugabilidad.

GL: ¿Qué distinguirá a *XIII* del resto de juegos de acción en primera persona?
J.B.: El entorno gráfico, la ambientación y el diseño de escenarios son originales y muy inmersivos. La historia y la música también tienen mucha fuerza y mucho atractivo.

GL: ¿Qué papel han jugado los autores del cómic en el proceso de desarrollo?
J.B.: Al principio les enviamos un esbozo del guión. Comentamos las modificaciones y lo que podíamos hacer para no alejarnos del original. Después, supervisaron la línea gráfica en varios momentos del proceso de desarrollo.

GL: ¿Habéis pensado en una posible secuela del juego?
J.B.: Siempre pensamos en el futuro, y la experiencia de *XIII* ha sido estupenda, así que... una secuela está empezando a cobrar forma en un rinconcito de nuestras cabezas. El resto de nuestra materia gris sigue concentrado en finalizar el juego.

sufre una pérdida de memoria tal vez transitoria, y la única pista sobre su identidad la lleva tatuada en el cuerpo. Además, en su bolsillo tiene la llave de una caja de seguridad de un prestigioso banco de Nueva York, una pieza más del complejo rompecabezas que rodea a este hombre.

Más adelante, descubrirás que a XIII le persigue el FBI como sospechoso del asesinato del presidente de Estados Unidos, un suceso que recuerda en lo esencial la muerte de John Fitzgerald Kennedy. En fin, que un tal Sócrates se hizo famoso por decir algo así como "sólo sé que no sé nada", pero nos queda la duda de si XIII se hará famoso o no por su ignorancia y su desmemoria. Aunque tenemos una corazonada: el chico es inocente, le están tendiendo una trampa.

Si hay algo que llama la atención de XIII es su estética, puro cómic interactivo

Mientras vas desentrañando la conspiración que gira en torno a tu personaje, disfrutarás de abundantes saltos interactivos al pasado. Aunque no podrás alterar en lo esencial el desarrollo de estos *flashbacks* (después de todo, son cosas que ya han ocurrido), sí podrás moverte con total libertad, todo un acierto que evitará que te sientas un simple espectador.

Aunque no podrá fiarse de nadie, XIII irá descubriendo que puede confiar en sí mismo, ya que es un soldado entrenado para sobrevivir en las situaciones más adversas. Sus habilidades le vendrán que ni pintadas para ir superando niveles, ya que, después de todo, esto es un juego de acción. Las armas serán las típicas, aunque muchas van a incluir la opción de realizar un tipo de disparo secundario. También será posible interactuar con los objetos del escenario (ladrillos, sillas...) para convertirlos en armas improvisadas.

Tensión sin límites

Tu hombre se va a encontrar en una situación que recuerda a la de Samuel L. Jackson en *Negociador*: se le acusa de un crimen que no ha cometido, quieren liquidarlo y es él quien debe demostrar su inocencia. En este caso, el protagonista deberá hacer frente al FBI y a todos aquellos que pretenden deshacerse de él. En palabras del productor del juego, "tendrá que desenmascarar a los instigadores de la conspiración y vencerles uno a uno para descubrir quién está en la cúspide de la pirámide".

Para seguir siendo inocente, deberá tener en cuenta que no puede cargarse a todo el mundo: las vidas de aquellos que no quieren



Pues sí, hay que bajar por ahí. Pero todo tiene truco.



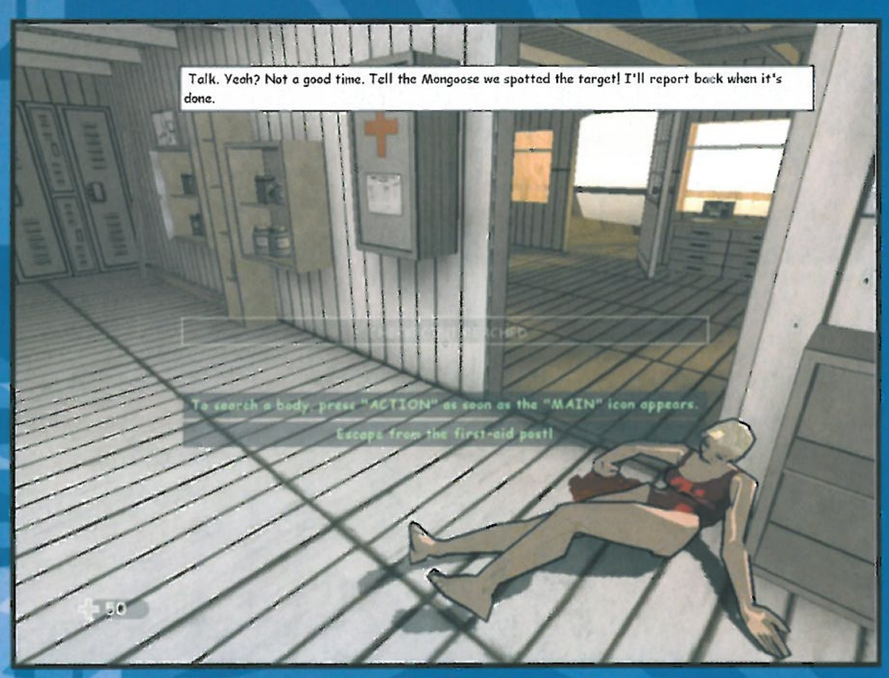
Más vale que seas rápido si no quieres verte con un cohete en el cogote.



Hay quien no se corta un pelo a la hora de insertar publicidad subliminal.



Este XIII tiene recursos dignos de James Bond.



No esperes despertar y ligarte a la primera rubia que se te cruce.



Ojo con la munición, que va a escasear lo suyo.

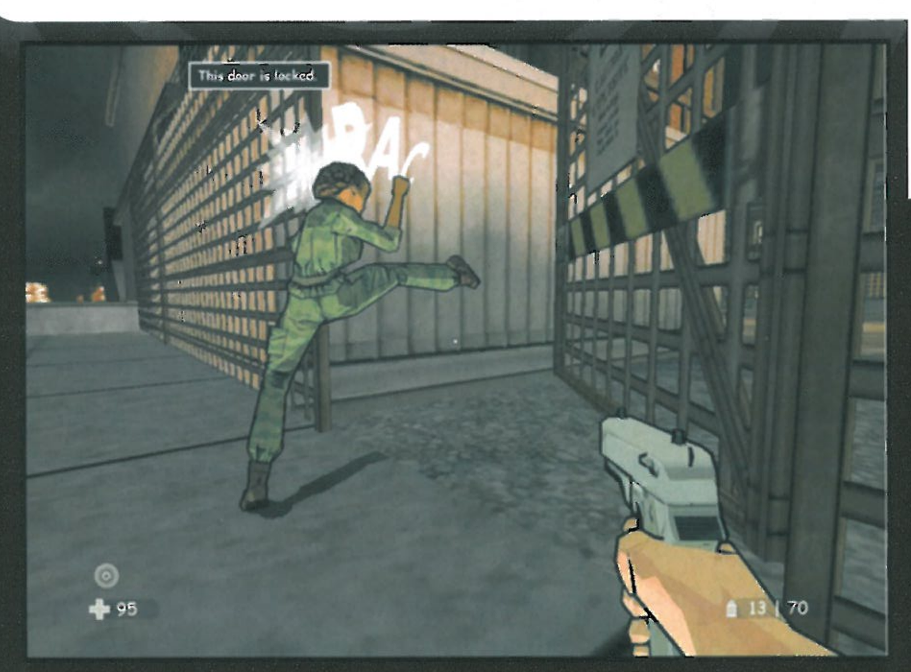
matarle tendrán que ser respetadas, y eso incluye a los agentes del FBI, a los que deberá aturdir pero no eliminar. Es decir, que habrá un claro componente de sigilo.

En ocasiones el sigilo y la acción deberán combinarse sabiamente, ya que te cruzarás a la vez con enemigos a los que exterminar e "inocentes" a los que evitar o aturdir. Una interesante novedad que hará que el juego sea rico en situaciones insólitas. Julien Bares señala que "en algunos momentos el jugador deberá elegir entre correr y disparar como alma que lleva el diablo o esconderse sigilosamente". En cualquier caso, será muy conveniente conocer con precisión dónde están los enemigos. Por suerte, las onomatopeyas que aparecen en pantalla darán pistas casi continuas.

Otra curiosidad de este título tiene que ver con sus características especiales, que van a incluir una especie de sexto sentido arácnido que alertará de peligros como la presencia de un francotirador. De ti dependerá el partido que saques a esta característica.

Vamos, que la aventura principal promete. Y más aún promete el juego en su conjunto, ya que esta combinación de violencia y sigilo va a venir complementada por una serie de subjuegos y un modo multijugador que harán de *XIII* un entretenimiento aún más variado y absorbente.

Además de los clásicos deathmatch, deathmatch por equipos y captura de bandera, se han añadido nuevas opciones multijugador. El modo Power Up será una especie de deathmatch con potenciadores especiales (invisibilidad, regeneración, etc.) diseminados por el escenario. Estas bonificaciones favorecerán más a los jugadores con peores estadísticas, ya que, según Bares, "cuanto más fuerte sea el jugador, menor será la bonificación". El modo Sabotaje enfrentará a dos equipos: uno deberá colocar bombas en determinados lugares y el otro evitarlo. En The Hunt, los jugadores tendrán que perseguir un objetivo en movimiento. Cada vez que lo alcancen, ganará velocidad y se hará más pequeño, con lo que acertar será cada vez más difícil.



No estarás solo siempre. En ocasiones, habrá quien te eche una mano.



Si no tienes la llave, deberás buscar alternativas para abrir la puerta.

Patrician III IMPERIO DE LOS MARES

Empezar con una barcucha y los ahorrillos de la abuela, **conseguir** hacerte con **una flota propia** en un periodo razonable e incluso convertirte en presidente de la Liga Hanseática **va a ser posible** en breve. **El comercio** siempre ha sido **fuente de prosperidad**, aunque nunca faltan los que pretenden aguarte los negocios.

Por J. Font



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Ascaron
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

La estrategia sesuda se viste de gala para presentar en sociedad un motor nuevo de considerable poderío. Se pretende hacerlo accesible para un público más amplio, aunque seguirá ofreciendo partidas largas y complejas Eso sí, la inclusión de opciones multijugador on line puede darle nuevo aire.



Ampliar tus rutas comerciales llevará más dinero a tus arcas.

Patrician es, sin duda, el principal referente moderno de la estrategia comercial. Ahora llega la tercera entrega de esta enrevesada pero apasionante serie, aunque entre medio se coló otro juego, *Port Royale*, también desarrollado por Ascaron y muy parecido, aunque ambientado en el Caribe en la época de auge de la piratería.

En el juego, asumirás el papel de un comerciante de la Liga Hanseática, una federación comercial que operaba en el norte de Europa en los siglos finales de la Edad Media. Tu objetivo no será otro que prosperar en el mundo de los negocios y, con el tiempo (quién sabe), llegar a tener cada vez mayor poder e influencia política y diplomática.

Empezarás controlando un único navío que tarde o temprano se convertirá en toda una flota. Se trata de crear tus propias rutas comerciales comprando y vendiendo artículos en distintos puertos. Cuanto más próspera sea tu actividad comercial en una ciudad concreta, mayor será tu prestigio en ella y más podrás influir en sus entresijos políticos. A la larga, tu prestigio e influencia te permitirá construir edificios de distintos tipos (30 en esta nueva entrega) y abrir nuevos negocios (de 18 tipos diferentes). Pese a esta variedad, las construcciones básicas van a seguir siendo la oficina comercial y el almacén, el punto de partida para ir creando el resto.

Te enfrentarás a un rival capaz de aprender de sus errores y dispuesto a torpedear tus negocios

Esplendor urbano

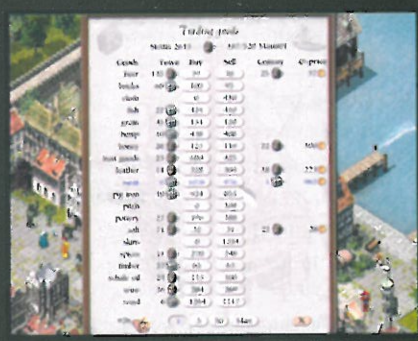
Los nuevos edificios harán que las ciudades crezcan, pero también implicarán un gasto creciente. Por ejemplo, tendrás que dedicar ingresos a su mantenimiento y seguridad. Si las ciudades en que vas asentándote se convierten en un oasis de orden y prosperidad, los gerifaltes de la Liga empezarán a fijarse en ti y podrás ir tejiendo tu red de alianzas e intercambio de favores en las altas esferas. Aquí entra en juego la dimensión política de *Imperio de los Mares*, casi tan importante como la comercial. Deberás meditar mucho a qué sardinas arrimas tu ascua: un par de pasos en falso y tu ciudad puede ser atacada por poderosos enemigos.

Aunque el funcionamiento general del juego no tenga mayor secreto, son tantas las variantes a tener en cuenta que acabará siendo complejo y profundo, como de costumbre. La Europa atlántica que te encontrarás va a ser un verdadero paraíso del capitalismo salvaje. Grandes fortunas se crearán y destruirán en un abrir y cerrar de ojos, porque la fluctuación de los precios es brutal y constante.

La única manera de no depender sólo de los vaivenes del mercado consistirá en recurrir a la violencia y, por ejemplo, dedicarse a capturar navíos ajenos enarbolando la bandera pirata. Por supuesto, no vas a ser el único que tenga la opción de echarse al monte, así que deberás tomar precauciones y defender tu flota de la violencia ejercida por otros. Comprar armamento para



Las ciudades y las necesidades de la población irán ampliándose.

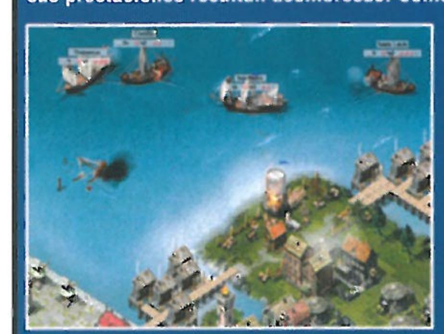


La lógica comercial presidirá el juego de principio a fin.



FUERZA MOTRIZ

El motor del juego ha sido remozado en profundidad. El resultado se llama PIII Engine, y sus prestaciones resultan asombrosas. Como muestra, dos botones.



EN COMBATE

Las batallas navales incluirán llamativos efectos. Incluso verás cómo se mueven los barcos mientras lanzan sus andanadas. Sería una pena dejar que los combates se resolvieran automáticamente.



MUTACIONES

El paso del tiempo dejará huella en los escenarios. Las cuatro estaciones y las transiciones entre una y otra se dejarán notar en el aspecto de lo que te rodea y tendrán influencia en los parámetros del juego.

tus barcos u organizar convoyes escoltados será una necesidad a medida que avance el juego.

Las batallas navales podrán resolverse de manera automática o manual. En este segundo caso, deberás tomar las riendas del barco, controlar la dirección del viento mientras disparas o evitar abordajes, lo que dará un aliciente adicional al juego.

En esta tercera edición, el juego va a llegar a unos niveles de refinamiento que reflejan a la perfección el tiempo invertido en él por sus creadores. La principal novedad técnica tal vez sea que va a utilizar un nuevo motor, el PIII Engine. Esta herramienta permitirá que la inteligencia artificial saque conclusiones valiosas de todo lo que ocurre en el juego. Es decir, que te enfrentarás a un rival capaz de aprender de sus errores y siempre dispuesto a torpedear tus negocios en la línea de flotación. El motor ha permitido introducir también un amplio surtido de desastres naturales que te harán la pascua cuando menos lo esperes.

Peldaño a peldaño

El juego estará estructurado en cinco campañas con distinto grado de dificultad y objetivos. La primera de ellas será un completo tutorial con el que familiarizarte con los entresijos del juego, un detalle que responde al deseo de los desarrolladores y FX Interactive de que este tipo de estrategia resulte cada vez más accesible y popular. Tal vez con este juego lo consigan, ya que se perfila como un título que permite ser jugado una y otra vez: las partidas no tendrán más límite que el que tú quieras darle. Además, incluirá complementos como un editor de escenarios o la opción (muy esperada) de jugar on line con hasta ocho jugadores.

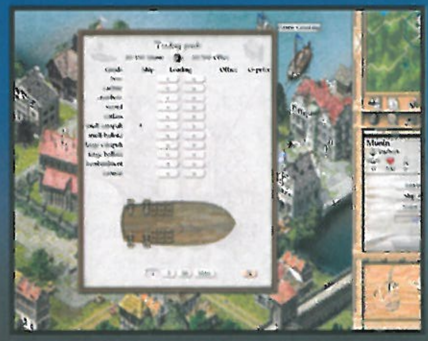
FX Interactive está supervisando la recta final del proceso de desarrollo para lograr que pueda satisfacer tanto a jugadores ocasionales como a aquellos que buscan estrategia de sesudos quilates. En breve veremos los resultados.



Disfrutarás de espectaculares asedios y virulentas batallas marinas.



Tendrás un editor, por si te faltan escenarios.



Armar tus barcos te permitirá disuadir a los piratas... o imitarlos.

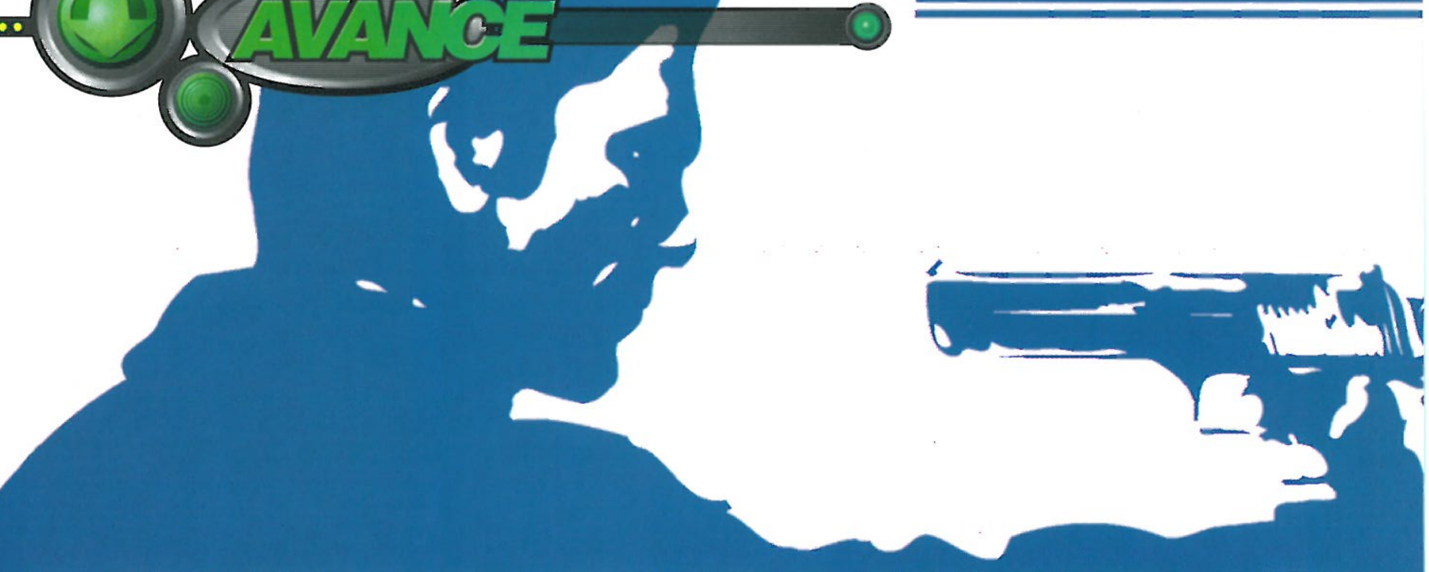


Podrás "leer" los pensamientos de tus conciudadanos.





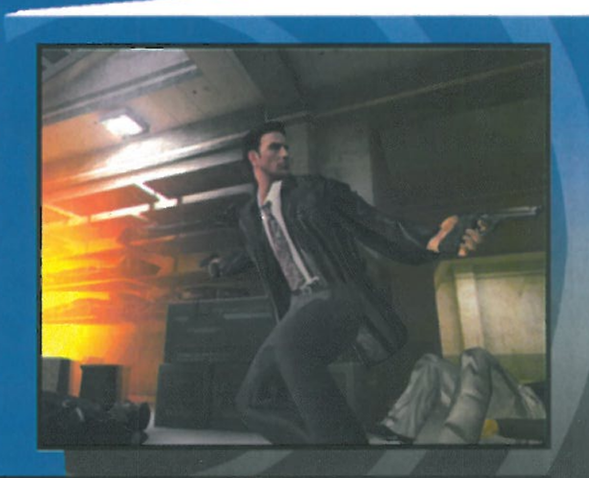




MAX PAYNE 2

The Fall of Max Payne

Un viaje relámpago a Munich **nos ha permitido darle el primer bocado** a *Max Payne 2*, el heredero de un juego que ya puede considerarse clásico pese a llevar apenas dos años a cuestas. Ya sabes, **vuelve el hiperrealismo** en la representación de los personajes, **vuelven las gabardinas sintéticas** cubiertas de polvo **y vuelve la acción acrobática a cámara lenta**.



Por S. Sánchez



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Remedy Entertainment
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

La nueva entrega de las correrías de Payne no va a decepcionar. Sus sólidas virtudes se conservan intactas, se están corrigiendo algunos problemas y desajustes y hasta se han mejorado aspectos que ya eran excelentes, como el detalle gráfico de los personajes. Se incuba un juego grande.

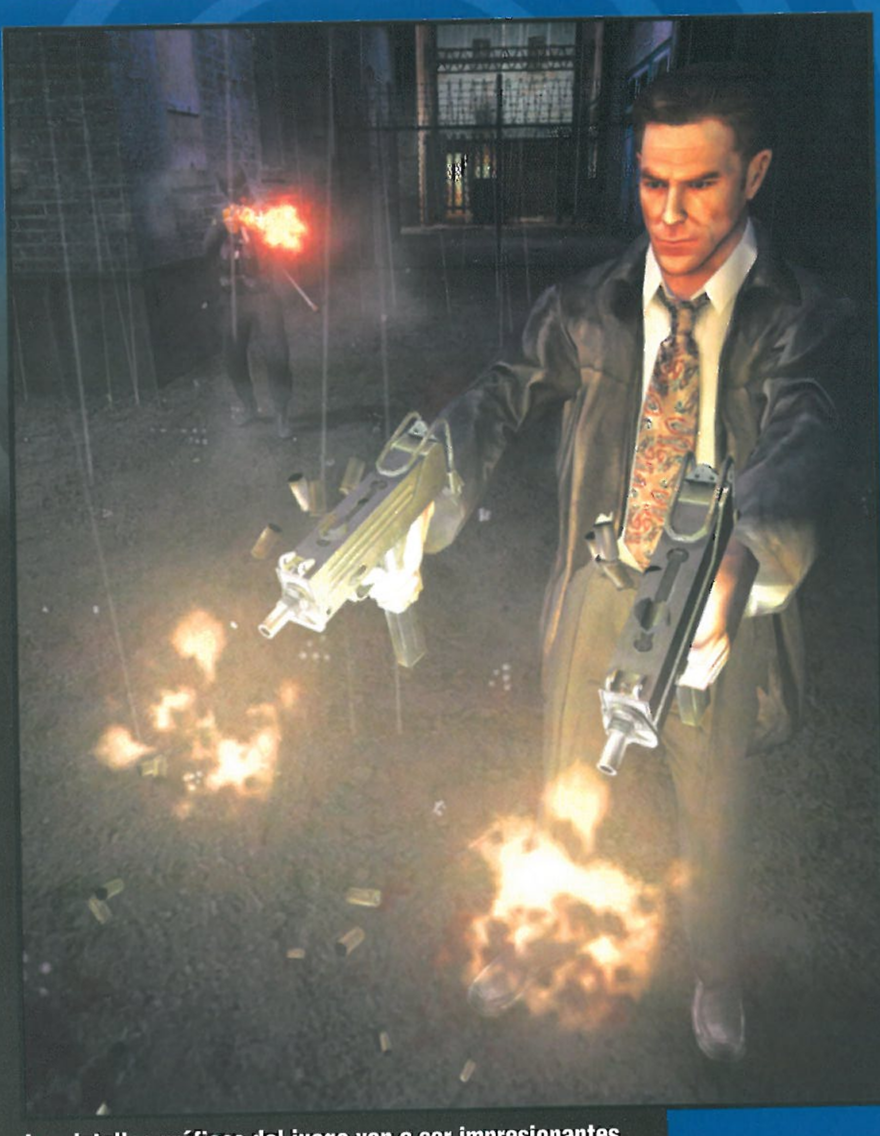


Durante el bullet time, Max hará alarde de nuevos movimientos.

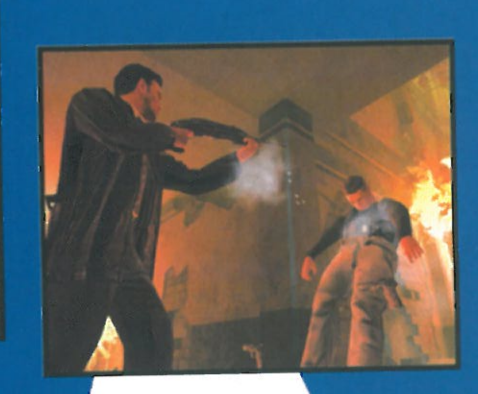
El agente Payne culminó su venganza en la parte final del juego anterior. Aunque merecía un pequeño respiro, no tardó en enrolarse en la DEA, la agencia antidroga americana, con lo que sus actuaciones al margen de la ley acabaron por quedar impunes.

Por supuesto, algo tenía que torcerse de nuevo en la vida de Max, de no ser así, no habría juego. Markus Wilding, responsable de prensa de Take 2, nos explicó cuál va a ser el pretexto argumental que les permitirá "recuperar" a Payne. Al parecer, los malos van a cargarle un nuevo mochuelo: poco después de que sea readmitido en el departamento de policía de Nueva York, se le acusará (una vez más) de un crimen que no ha cometido.

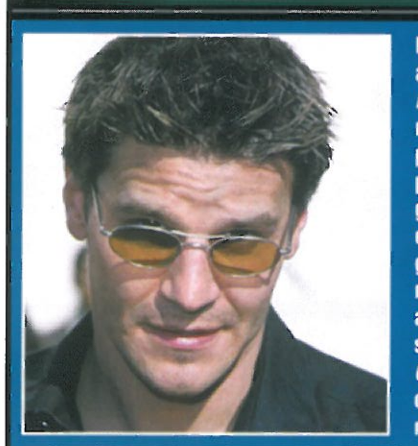
Pero no pienses que todo va a moverse por los algo previsibles derroteros del juego original. Esta vez, Max parece cansado de luchar por demostrar su inocencia. Incluso está dispuesto a aceptar los cargos. Según Wilding, "una vez cumplida su venganza, Max no tenía ninguna razón de peso para seguir adelante". Para que este hombre roto encontrase un nuevo sentido a la vida, los guionistas han decidido "que se enamore de nuevo, ya que nada mejor que una historia de amor para remover a una



Los detalles gráficos del juego van a ser impresionantes.



LOS HÉROES TAMBIÉN LLORAN



Hace ya unos meses, se hizo público que iba a rodarse una adaptación cinematográfica de *Max Payne*. Aunque apenas ha trascendido nueva información sobre el desarrollo del proyecto, sí podemos confirmar que va a ser producido por Dimension Films y que el guionista será Shawn Ryan, un especialista en series de televisión. La única serie con guión de Ryan que se ha estrenado en nuestro país es *Angel*, basada en las andanzas de uno de los personajes secundarios de la célebre *Buffy Cazavampiros*. En fin, que el expediente cinematográfico del agente Payne sigue manteniéndose en relativo secreto.



Ya no se hacen Ingram como las de antes. Ésta, por ejemplo, parece un lanzallamas.

persona por dentro". La responsable de la resurrección emocional de Payne va a ser Mona Sax, una mujer de armas tomar (además de sospechosa de asesinato) que ya tenía un papel en el primer juego.

A prueba de balas

Tras las necesarias aclaraciones sobre el argumento, asistimos a una demostración de cómo va a ser el juego. De entrada, llama la atención el nuevo aspecto de Max, algo castigado por el paso del tiempo. Para compensar, sus facciones se han relajado un poco, con lo que ya no da la sensación de padecer el síndrome de estreñimiento crónico que le caracterizaba.

Tanto en el rostro de Payne como en el de los demás personajes se aprecia un renovado gusto por el realismo y los detalles. Algunos incluso exhiben cicatrices y pequeños cráteres dejados por un acné mal curado.

La animación de estos rostros y la física general del juego corren a cargo del motor Havok, una herramienta que ha alcanzado su versión 2.0 y cuyas prestaciones cada vez resultan más sorprendentes. En palabras de Wilding, "el motor tiene posibilidades que hasta ahora no se habían explotado en profundidad, ya que permite un nivel de detalle y verosimilitud bastante superior al del original". Basta con ver cómo se mueven los pliegues de la gabardina de Max cuando da un salto (por no hablar de la evanescente cortina de humo que rodea las superficies que han recibido impactos de bala) para comprobar que, en efecto, los resultados obtenidos son asombrosos.

Esta secuela ofrecerá al menos el doble de horas de juego que el original

Gran parte de las mejoras que van a introducirse pasan por corregir algunos aspectos del juego original que habían recibido críticas negativas. Es el caso de la duración del juego. El primer *Max Payne* se ventilaba casi en un suspiro, pero Wilding asegura que éste va a tener "un guión tres veces más largo, lo que supondrá al menos el doble de horas de juego".

Las secuencias estructuradas como si se tratase de novelas gráficas (un detalle que contribuía mucho a dotar el juego de atmósfera cinematográfica) se van a conservar, pero "aparecerán sólo antes de cada misión y se está intentando que sean más interesantes y explícitas". En cuanto la misión





El protagonista deberá volver a hacer uso de la violencia para sobrevivir.



Ha vuelto, y esta vez no estará solo ante el peligro.



Esta mujer será la responsable de que Max vuelva a recorrer el mal camino.

arranque, "el juego sólo será interrumpido para mostrar secuencias de vídeo realizadas con el motor del juego". Se trata de una solución de compromiso, pensada para satisfacer tanto aquellos que valoran el fuerte componente narrativo del juego como a los que consideran que demasiadas interrupciones rompen el ritmo de la acción.

A prueba de balas

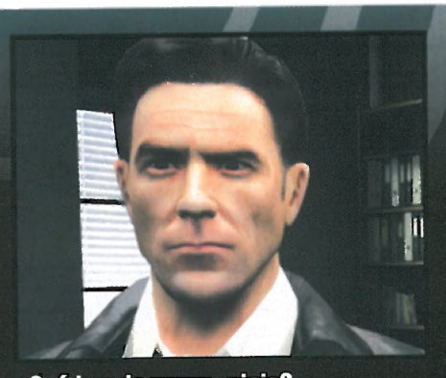
Las escenas de acción conservarán el que muchos consideran su principal aliciente, el famoso *bullet time*. En este apartado, la noticia es que no hay noticias: para bien o para mal, el *bullet time* se quedará exactamente como estaba. Max dispondrá de algún movimiento nuevo, pero nada ni remotamente parecido a las estilizadas piruetas de *Matrix*. Eso sí, el espectáculo está garantizado con las célebres cámaras que siguen la trayectoria de las balas del rifle de francotirador o la elipse que trazan las granadas, que se conservarán en la secuela.

Otra muestra de que Remedy ha tomado apuntes y trata de satisfacer las expectativas de su público es que se han suprimido los puzzles consistentes en buscar llaves para abrir puertas cerradas y reducido las secuencias de *flashback*.

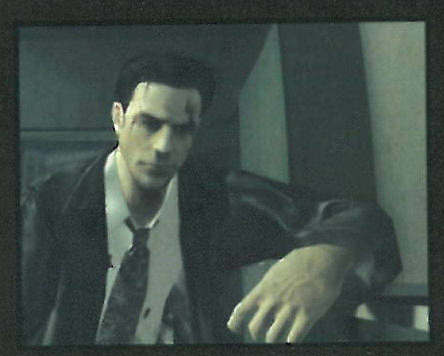
Sí va a ser novedosa la inclusión de agentes de policía que colaborarán con Max en determinadas fases del juego. Su inteligencia artificial ha sido trabajada en profundidad para que actúen coordinadamente y sean una verdadera ayuda, no una fuente adicional de problemas. Según Wilding, "vamos a intentar que nos duren un poco más los personajes secundarios, ya que en *Max Payne* parecía pesar una extraña maldición sobre ellos: una vez hechas las presentaciones, morían a las primeras de cambio de una forma u otra". Si jugaste al primer juego, te divertirá reconocer los rostros de los escasos supervivientes. Habrá que estar atentos a los que sobrevivan a esta secuela, porque apostamos que en el futuro volverán a la carga si las circunstancias (y la edad) se lo permiten.



Max seguirá escondiendo un arsenal bajo su gabardina.



¿Qué hay de nuevo, viejo?



Las escenas de vídeo permitirán que el argumento progrese.

HALO
Combat Evolved

Después de tenernos en vilo y con los nervios a flor de piel durante meses, ***Halo*** **deja que** su mortífera ametralladora **se asome** por fin a nuestros PC. **La amenaza alienígena parece** más letal que nunca, y **tú eres el único que puede** liderar las unidades de élite creadas para **enfrentarse a tan peligroso enemigo.**

Por C. Braibant

Hace más de un año el lanzamiento de *Halo* para PC parecía inminente, pero una serie de piruetas comerciales hicieron que se editase primero en la consola de Microsoft y que haya tardado un mundo en convertirse a compatibles. La compañía desarrolladora, Bungie, fue adquirida por una ignota empresa de Seattle (perteneciente a un tal Bill Gates), con lo que Xbox se hizo con la



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Bungie / Gearbox Software
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Octubre



EN RESUMEN

Las razas extraterrestres que amenazan la Tierra están a punto de regalarnos un juego de acción modélico. *Halo* promete un poco de todo: diseño impecable, acción variada y vertiginosa, malos crueles, espantosos y muy inteligentes... Vamos, que tenemos razones de peso para mordernos las uñas.



Debes proteger el ordenador de a bordo, personificado en una mujer virtual.



Prepárate para superar todas las misiones que te propongan.



Esto es un enemigo. No te rías, podría aniquilarte con una salva de plasma.

exclusividad provisional del título. Por suerte, la injusticia va a subsanarse en breve, porque *Halo* está a punto de anidar en nuestros discos duros. De hecho, el juego ya estará acabado cuando leas esto.

Corre el año 2500 y pico, y la raza humana se enfrenta a la superpoblación. Para resolver el problema, los terrícolas han colonizado otros sistemas solares. Millones de seres humanos viven diseminados por el Cosmos. Eso no ha gustado un pelo a los covenants, una iracunda comunidad de guerreros alienígenas. Inspirados por su religión, que ve en la especie humana una afrenta a sus dioses, los covenants deciden barrer del mapa interestelar el planeta Tierra y a sus abundantes bípedos.

Qué original. En fin, como en todo juego de acción que se precie, el argumento es sólo una justificación para la lucha. Pero la atmósfera que se presenta en el vídeo de introducción es una de las más conseguidas. Tan atractiva, que consigue que te proyectes de un salto al futuro. En cuanto el juego arranque, no quedará el menor resquicio para la duda o la vacilación: los malos te atacarán por todas partes, así que vas a tener que defenderte. Eso implica liquidar sin el menor remordimiento a toda esa escoria que ha venido de vete a saber dónde. Después de todo, ellos empezaron, ¿no?

Llámame Maestro

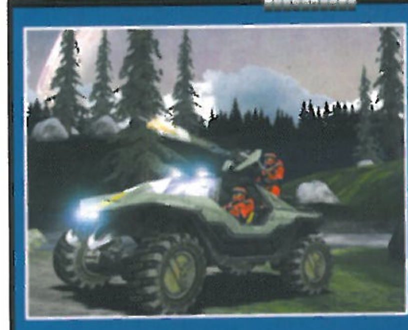
Tu papel va a ser el de una especie de cibersoldado alimentado con hormonas de crecimiento. Como organismo genéticamente modificado que eres, serás capaz de hacer cualquier cosa: utilizar todo tipo de armas, conducir cualquier vehículo... En resumen, serás todo un apocalipsis de bolsillo, una enciclopedia práctica de aniquilación a gran escala.

En cuanto seas despertado de tu sueño criogénico por el profesor de turno, no tardarás en comprender que han asaltado tu nave. Y como lo tuyo no es madrugar, eso te pondrá de muy mal humor. El equipo de técnicos te permitirá efectuar algunos ajustes de base para que estés cómodo en tus desplazamientos ataviado con un traje de supervivencia al más puro estilo *Power Rangers*.

El tiempo apremia, los covenants parecen haber conseguido abordar la nave. En los pasillos, el fuego cruzado causa estragos y los rayos láser salen de todas partes, iluminando las paredes metálicas con luces de diversos colores. Intentarás llegar al puesto de mando con la cabeza agachada y las manos vacías. Sentirás una frustración inmensa: es imposible aniquilar a alguien tal y como estás, desarmado. Los soldados aliados te cubrirán, te escoltarán e irán cayendo en tus narices sin que puedas hacer nada.

Tras unos interminables segundos de desconcierto, llegarás al puesto de mando. Allí, el capitán te explicará que la cosa ha empezado mal y que está intentando evacuar la nave. Tu misión será la de proteger el ordenador de a bordo, personificado en una mujer virtual que va a convertirse en tu mejor aliada. Los datos que posee no deben caer en las peludas patas de los covenants. La evacuación empieza, y tú eres el único responsable de proteger los datos guardados en un disquete. El capitán te entregará un arma. Lo siguiente que necesitarás es encontrar los cartuchos que van con ella...

PISA A FONDO



Tanto la partida solitaria como el multijugador ofrecerán la posibilidad de pilotar varios tipos de vehículos. Éstos irán del Warthog (una especie de jeep ultraligero para el reconocimiento del terreno) a los tanques, pasando por vehículos covenants como el Banshee o el Ghost. La conducción de vehículos va a aportar un interesante toque táctico al juego. Pulsar una tecla cuando estés cerca del vehículo te permitirá saltar a su interior. Tú eliges que posición asumes. Una de las opciones multijugador va ser una fascinante carrera de Warthogs en equipo. Cada una de las tres plazas del jeep será ocupada por un jugador con funciones específicas.



Los impactos de las balas provocarán lluvias de partículas y destellos.



Podrás ponerte junto a un vehículo y después saltar dentro.

Con esta arma en la mano, irás recogiendo la munición que vayas encontrando por el camino. Pronto te sorprenderás corriendo delante de tus aliados gritando, como Obelix: "¡Dejádmelos a mí, dejádmelos a mí!".

Al principio del juego, se presentarán dos razas alienígenas. La primera es más cómica que peligrosa, una especie de duendes con armazón, paticortos y bastantes feos. Sin embargo, deberás tener cuidado, porque las bolas de energía que lanzan también te causarán daños. Eso sí, unos cuantos impactos clave y les verás huir como ratas. La segunda especie que aparecerá durante el ataque es más alta y peligrosa. Estos esquivarán tus tiros saltando por todas partes o se esconderán detrás de los escudos protectores. Deberás prestar mucha atención cuando dispares, ya que una bala perdida puede herir a uno de los tuyos.

Es de destacar que el juego exhibirá una inteligencia artificial más que correcta, tanto en lo que respecta a tus adversarios como a tus aliados. Estos últimos participarán activamente en la acción moviéndose a tu alrededor, intentando sacar a alguno de los invasores que se protegen tras sus escudos o persiguiendo a los que intenten huir. Los intercambios de salvas estarán perfectamente representados. Las balas silban en tus oídos, las paredes se cubren de impactos.



Tu rival no tiene mucho que hacer frente a un lanzacohetes.

El Halo de PC se jugará de manera mucho más precisa y fluida que la ya extraordinaria versión Xbox

Los controles resultarán intuitivos a cualquiera que esté familiarizado con las teclas "clásicas" de los juego de acción. La versión Xbox se optimizó para que se adaptase al pad de la consola, pero es evidente que va a jugarse aún mejor con la combinación ideal en juegos de este tipo: un teclado y un ratón.

La alegría del converso

Las diferentes funciones de juego han sido distribuidas de forma razonable y eficaz. El botón derecho servirá para lanzar las granadas, el izquierdo para disparar, y te desplazarás lateralmente para no dar la espalda a los enemigos. No dudes que este tipo de soluciones van a hacer que el *Halo* de PC se juegue de manera mucho más precisa y fluida que la ya extraordinaria versión Xbox.

Al margen de las posibilidades que otorga el control mediante ratón y teclado, el juego para compatibles ofrecerá la opción de jugar en resoluciones de hasta 1.600 x 1.200. También deberíamos destacar los modos multijugador, que ofrecerán opciones completamente inéditas, así como nuevas armas y vehículos.

Para más realismo, sólo podrás llevar dos armas en tu inventario. Cuando descubras alguna en el suelo, tendrás que elegir entre ésa o seguir con la que llevabas. Será una decisión difícil. "Me gusta esta escopeta, pero este lanzacohetes no está nada mal. ¿Qué hago?" Esta limitación drástica en el número de armas que podrás llevar contigo simplificará la gestión aportando un toque de realismo.

En términos de guión y jugabilidad básica, ambas versiones son idénticas, pero las novedades ofrecidas por la conversión deben ser tenidas en cuenta. A la espera de la versión final, parece que este *Halo* tiene argumentos de sobra para convertirse en una futura referencia de los juegos de acción.

DURO CON ELLOS

Lo que se discute es el futuro de un planeta, y tú vas a disponer de argumentos de peso. Los marines terrícolas manejarán pistolas, fusiles de asalto, granadas, lanzacohetes y fusil francotirador, y también podrás recoger por el camino nuevas armas extraterrestres.

PISTOLA DE PLASMA

Lanza descargas de energía. Si mantienes apretado el gatillo, acumulará más potencia. Eso sí, tras dispararla necesitarás que se enfríe antes de poder usarla de nuevo.

RIFLE DE PLASMA

También tiene un límite de utilización. Cuando la cadencia de tiro es demasiado continua, se calienta y pierde energía. Tienes que dosificar bien su uso para un resultado óptimo, aunque resulta muy eficaz.

AGUIJÓN

Lanza proyectiles no demasiado potentes que persiguen al objetivo, así que no necesitas apuntar.



Infinity Ward es **una compañía nueva**, pero **sus miembros** tienen amplia experiencia. De hecho, 22 de ellos **trabajaron en** uno de los actuales referentes de la acción bélica, ***Medal of Honor***. En su nuevo estudio, estos veteranos con denominación de origen **están a punto de presentar otro juego de guerra** de envergadura, *Call of Duty*.

Por N. Vico

CALL OF DUTY



Si la misión más destacada de *Medal of Honor* se inspiraba en el desembarco de *Salvar al soldado Ryan*, la primera misión rusa de *Call of Duty* hace lo propio con *Enemigo a las puertas*. En concreto, se basa en la secuencia en que los soldados cruzan el Volga hacinados en barcazas mientras el infierno se desata a su alrededor.

La intensidad de la acción, el ensordecedor rugido de la maquinaria de guerra, la ensombrecida y angustiada expresión de los soldados, los salpicones provocados por las balas de las ametralladoras de los aviones al atravesar el agua, el tono amenazador de los comisarios arengando a los asustados soldados, el frío asesinato de un recluta que se lanza al agua presa del pánico... Es como vivir una película.

Realismo bélico

Precisamente ésa es la intención de Infinity Ward, recrear a la perfección el realismo de la guerra. Teniendo en mente que la Segunda Guerra Mundial la ganó un grupo de naciones y que realmente la libraron conjuntos de pequeños escuadrones, *Call of Duty* pondrá al jugador en el papel de un soldado raso cuyo objetivo va a ser cumplir órdenes y mantener vivos a sus compañeros.

Para obtener el máximo realismo posible, se ha trabajado duramente en varios terrenos: el motor gráfico, la inteligencia artificial, los escenarios, los modelos de los personajes, las armas... Para que te hagas una idea, se han filmado las armas de la época disparando y recargando. Han utilizado cámaras laterales y cámaras en el pecho, de forma que lo que veas en pantalla será totalmente fiel a la realidad.

Todo este trabajo, que se ha realizado en sólo 16 meses, descansa sobre el motor de *Return to Castle Wolfenstein* o, mejor dicho, lo que queda de él. Cuando Activision firmó con Infinity Ward, entregó al estudio el mejor motor que tenía, el de *RTCW*. Sin embargo, en cuanto la compañía empezó a trabajar en el juego, se dieron cuenta de que el motor no les permitía tener 800 soldados en pantalla al mismo tiempo ni desarrollar una asombrosa inteligencia artificial o una sobrecogedora iluminación en las misiones nocturnas. Así que lo rehicieron casi por completo: sólo se han conservado los sistemas de menús y archivos.

Soldados en el PC

Pero el realismo no sólo se consigue con un imponente aspecto gráfico, buenos efectos de sonido y una excelente partitura. Hay mucho más. Por ejemplo, el enemigo podrá devolverte una granada antes de que estalle, intentará rodearte para atacar por la retaguardia y se cubrirá cuando sea necesario. Tus

compañeros (a los que, por cierto, no podrás dar órdenes, ya que toman sus decisiones con un sistema de inteligencia artificial diferente al del enemigo), también se comportarán como cualquier soldado haría en situaciones similares.

Agacharse tras cualquier elemento que ofrezca una mínima protección formará parte de la rutina más habitual, pero también podrás verles organizándose para cubrir a un compañero que trata de avanzar o tirando una granada por una ventana para sacar a los enemigos de un edificio y lograr blancos más fáciles. Descubrirás que son lo bastante listos como para acabar con el operador de una ametralladora enemiga y hacerse con ella para sembrar el caos entre los alemanes. Probablemente, no has visto nada igual en un juego.

Además, vas a encontrar numerosos detalles que realzarán la experiencia. Por ejemplo, los devastadores efectos de una explosión sobre el personaje cuando éste se encuentra demasiado cerca: la visión se vuelve borrosa, sus movimientos se ralentizan, el sonido se amortigua y la arena crea nubes a su alrededor.

Tampoco podrás cargar con todo un arsenal en plan Rambo: deberás arreglártelas con un fusil, una ametralladora, algunas granadas y munición. Si quieres otra arma, vas a tener que cambiarla por una de las que tengas, aunque podrás recoger cualquiera que encuentres en el campo de batalla.

Sacrificios necesarios

El juego constará de tres campañas. En la primera, que va a abarcar unas siete misiones, serás un paracaidista americano encargado de colocar unas bengalas para los paracaidistas y reunirse con su escuadrón para cumplir después una serie de objetivos adicionales.

Más tarde, asumirás el papel de un soldado de los SAS ingleses, lo que cambiará radicalmente el ritmo de juego. Tendrás que efectuar ataques tras las líneas enemigas con una precisión casi quirúrgica, tratando de llamar la atención lo menos posible. Como guinda, completarás el juego como un soldado ruso que debe cruzar el Volga para llegar a Stalingrado. La Plaza Roja

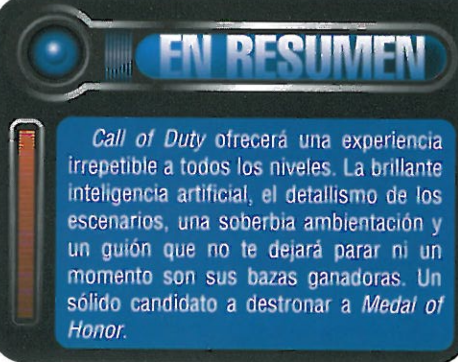


Agachar la cabeza te salvará el tipo en más de una ocasión.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Infinity Ward
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	noviembre 2003



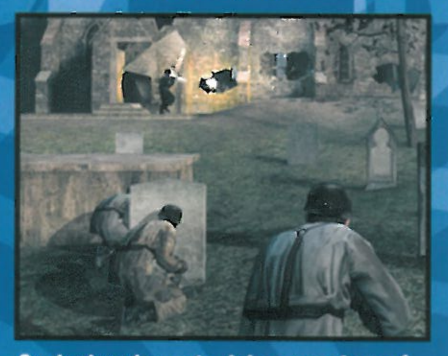
EN RESUMEN

Call of Duty ofrecerá una experiencia irrepetible a todos los niveles. La brillante inteligencia artificial, el detallismo de los escenarios, una soberbia ambientación y un guión que no te dejará parar ni un momento son sus bazas ganadoras. Un sólido candidato a destronar a *Medal of Honor*.



Los edificios heridos por la guerra son mudos testigos del horror.

Pasarás mucho tiempo defendiendo el famoso puente Pegasus.



Cualquier elemento del escenario será bueno para cubrirte, incluso una lápida.



Como corderos hacia el matadero… ¿Es que nadie va a acabar con el de la metralleta?

TRES NACIONALIDADES, UN ENEMIGO

En modo para un solo jugador siempre lucharás en el bando aliado, aunque serán tres las nacionalidades que podrás ir asumiendo. El objetivo siempre será acabar con las fuerzas del Eje.



CAMPAÑA AMERICANA

Comienza en una pequeña villa francesa. Te verás envuelto en un infierno, con fuego de mortero, soldados enemigos por todas partes, paracaidistas, tanques y múltiples objetivos que cumplir.

CAMPAÑA RUSA



Jugando como soldado ruso, estarás constantemente a merced de los comisarios en condiciones climáticas adversas y siendo objetivo de múltiples francotiradores en Stalingrado.



CAMPAÑA BRITÁNICA

Como especialista de los SAS, tus misiones serán de infiltración y basadas en lanzar certeros ataques, así como en la protección de puntos vitales para el éxito de la ofensiva contra los alemanes.

estará atestada de oficiales enemigos, francotiradores… En fin, que vas a pasarte el juego saltando de un infierno a otro.

Sí hay que decir que la secuencia de misiones (24 en total) parece algo lineal, aunque dispondrás de cierta libertad a la hora de decidir cómo resuelves algunas de ellas. En cualquier caso, no se ha apostado por dar demasiada holgura al jugador, ya que abundarán los eventos predeterminados. Estos prometen ayudar enormemente al desarrollo de la historia y facilitar la plena inmersión del jugador, realzando así la experiencia cinematográfica.

El enemigo podrá devolverte una granada, intentará rodearte y se cubrirá cuando sea necesario

Vueltas de tuerca

Aunque el juego ofrecerá numerosos escenarios, todos ellos extraídos de lugares reales donde acontecieron batallas durante la Segunda Guerra Mundial, ninguno de ellos va a ser demasiado grande. En realidad, estarán divididos en zonas y no podrás pasar de una a otra sin haber cumplido los objetivos de la misión pertinente.

De hecho, dentro de una misma zona tendrás que lograr varios objetivos, lo que te obligará a recorrer los mismos lugares una y otra vez. Las misiones están pensadas de forma que irás recibiendo objetivos a medida que se produzcan determinados eventos, lo cual, probablemente, se asemeje mucho a lo que le sucedía en realidad a un soldado raso.

En ocasiones, tendrás que confiar plenamente en tus compañeros para que te cubran, porque te verás obligado a dejar una de tus armas para, por ejemplo, coger un arma antitanque y ocuparte de los carros de combate. Dentro de tu pelotón serás siempre la pieza clave, un chico para todo: poner explosivos en tanques, acabar con los francotiradores de la Plaza Roja, proteger un puente… En fin, que aunque la guerra no la ganó un solo hombre, en *Call of Duty*, un hombre marcará la diferencia: tú.

La experiencia que promete *Call of Duty* podría ir mucho más allá de lo que logró *Medal of Honor*, aunque habrá que esperar a jugarlo entero para comprobarlo. Eso sí, si tiene éxito, tendremos *Call of Duty* para rato.



Reza porque el conductor no pille un bache.

BROKEN SWORD

El sueño del dragón

Tras el fiasco que supuso *A sangre fría*, Charles Cecil y su equipo de desarrollo **han reflexionado y hecho acto de contrición. Con** la tercera entrega de *Broken Sword*, **la aventura que les dio dinero** y prestigio a mediados de los 90, **planean un regreso** por todo lo alto.

Por G. Masnou

A pocas semanas vista del lanzamiento mundial de la tercera entrega de *Broken Sword*, Charles Cecil, diseñador jefe de Revolution Software y principal valedor del proyecto, quiere acallar de una vez por todas los rumores que ponen en duda la pureza aventurera de su proyecto: "Soy consciente de que la gente está preocupada por si hemos optado por una mezcla entre acción y aventura, así que quiero dejar muy claro que el juego va a ser cien por cien de aventuras, sólo que más contemporáneo y dinámico que las anteriores entregas".

Tras jugar en profundidad a una versión avanzada del juego, podemos ratificar plenamente las palabras de Cecil. *El sueño del dragón* no será un híbrido, aunque tampoco una aventura ortodoxa al viejo estilo. Todo apunta a que los elementos de aventura vendrán complementados por fases de exploración, sigilo y algún que otro combate. Todo ello, con el espléndido barniz cinematográfico que suele acompañar a las grandes obras de Revolution.

George y Nico

La trama de *El sueño del dragón* arranca pocos años más tarde del final de la anterior entrega de la serie *Broken Sword*, *Las fuerzas del mal*. Fuertes movimientos sísmicos sacuden el mundo. Algo siniestro está emergiendo. Las razones de tan extraño fenómeno tienen que ver con una antigua conjura y los secretos de la orden de los caballeros templarios.

Los personajes encargados de desentrañar este misterio paranormal van a ser George y Nico. El primero irá a parar al corazón del África negra tras sufrir un aparatoso accidente aéreo. Al otro lado del mundo, en París, Nico Collard llamará a una puerta, entrará en un piso, hablará con su inquilino... y acabará desenfundando su revólver. La aventura no ha hecho más que empezar.

Una vez en ella, podrás manejar a George y Nico con el teclado o un buen pad. Charles Cecil se muestra especialmente orgulloso del diseño de la interfaz, que, según dice, "ha permitido que el juego gane en variedad sin por ello dejar de ser fácil de



Navegar por el inventario será cosa de coser y cantar.



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Revolution Software
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Borrón y cuenta nueva. *Broken Sword* deja atrás su universo bidimensional, su interfaz de apuntar y hacer clic y sus diálogos perpetuos para convertirse en el buque insignia de las aventuras gráficas de nueva generación. En breve sabremos si la embarcación de Revolution naufraga o llega a buen puerto.



El entorno gráfico 3D superará con creces el de sus antecesores.



De nuevo Nico y George volverán a trabajar codo con codo.



El incono de la derecha muestra las acciones que se pueden realizar.

LOS OTROS

El pasado de la saga *Broken Sword* pasa por dos juegos mayúsculos, de lo mejor de la producción aventurera de Revolution Software.

BROKEN SWORD: LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS



Una auténtica película de animación interactiva de trama desternillante. George Stobbart, turista americano en París, se ve envuelto por casualidad en un embrollo que tiene que ver con los antiguos caballeros templarios.

BROKEN SWORD 2: LAS FUERZAS DEL MAL



Esta secuela resulta bastante más dinámica, dramática y misteriosa que la primera entrega. *Las fuerzas del mal* sirve para presentar en sociedad a Nico, una reportera gráfica que ayudará a George a resolver una sorprendente trama llena de referencias a la mitología de la América central.

manejar". Los protagonistas se moverán de manera parecida a como lo hacen en otras aventuras recientes (*Largo Winch*, *La fuga de Monkey Island*), pero la novedad es que dispondrás de teclas concretas para correr y avanzar sigilosamente. En cuanto a la ejecución de acciones concretas como empujar, escalar, recoger o conversar con otros personajes, bastará con hacer uso de una serie de iconos visibles en la parte inferior de la pantalla. Gracias a ellos, sabrás en todo momento cuáles son las opciones disponibles y qué debes hacer para activarlas.

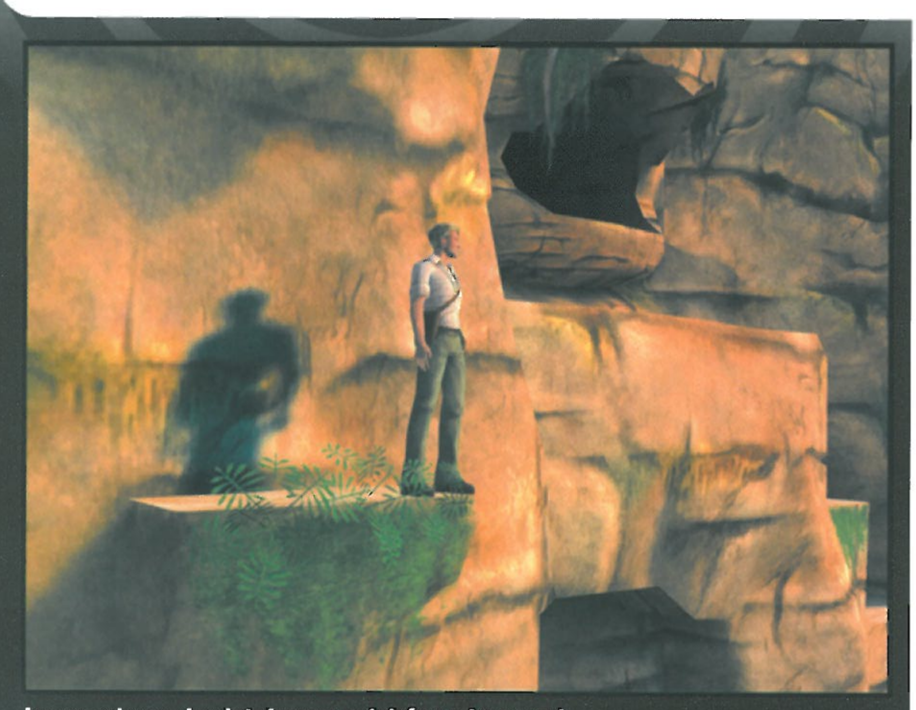
Elemental, querida Sierra

En cuanto a puzzles, los tradicionales, basados en la investigación y la deducción, van a seguir en su sitio, aunque perderán algo de protagonismo con respecto a fases de juego más activas (los llamados *action events*). Estas fases consisten en momentos concretos de la aventura en que te verás obligado a tomar decisiones a vida o muerte en un tiempo muy limitado. Eso sí, que quede claro que en este juego se podrá morir, pero sólo en momentos muy puntuales y como consecuencia de errores en decisiones muy trascendentes, no por pisar mal después de un salto, como ocurría en las aventuras clásicas de Sierra.

Los elementos de aventura vendrán complementados por algunas fases de sigilo y combate

Y toca hablar de gráficos, que van a ser excelentes. En palabras de Cecil, "en Sierra estábamos deseando dar el salto a las 3D, que ofrecen muy buenas posibilidades de juego y permiten añadir animaciones de interés". Dicho y hecho: los desarrolladores han creado un motor tridimensional poderoso, con un sistema de iluminación impresionante, colorido rico y variado y muy convincentes animaciones faciales. Los personajes incluso moverán los labios de forma sincronizada y tendrán un expresivo lenguaje corporal. El sistema de cámaras está pensado para "dar al juego un marcado aire cinematográfico sin entorpecer en absoluto las acciones del jugador".

Sea como sea, y a la espera de hincar el diente a la versión definitiva, lo poco jugado hasta ahora nos ha dejado un buen sabor de boca. El suficiente para augurar un otoño de lo más prometedor para los aventureros de pro.

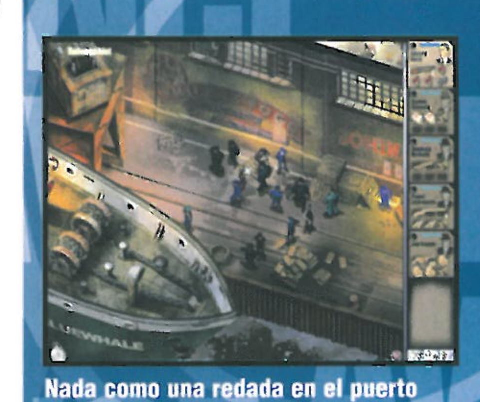


Las secciones de plataformas exigirán un buen pad.





Nunca fue tan difícil tomar una copa como en el Chicago de los años 30. Por si fuese poco **tener que acudir a garitos clandestinos y** pagar precios abusivos por un trago de matarratas, podías **verte envuelto en una redada** del FBI el día menos pensado.



Nada como una redada en el puerto para acabar bien el día.

Por J. Font

CHICAGO 1930

Después de recorrer el salvaje oeste y adentrarse en el bosque de Sherwood, los alemanes de Spellbound Software han decidido recrear la América de la Ley Seca. Esta ley fue promovida por el congresista Andrew Volstead e introducida, en 1919, en la Constitución de Estados Unidos como la 18ª enmienda. Así pues, desde el final de la Primera Guerra Mundial hasta la derogación de la ley en 1933, el alcohol estaba prohibido en todo el país y se perseguía su importación, destilación y venta.

¿Consecuencias? No parece que la tierra de los hombres libres se convirtiese en un país más sobrio, pero sí que se dieron las condiciones para que rateros de poca monta se hiciesen ricos con el contrabando de licores y acabasen organizándose en peligrosísimas mafias. Desde entonces, los años "secos" de la historia norteamericana han inspirado incontables películas, libros, series de televisión e incluso juegos, como *Mafia* o este que nos ocupa.

¿Soy muy malo?

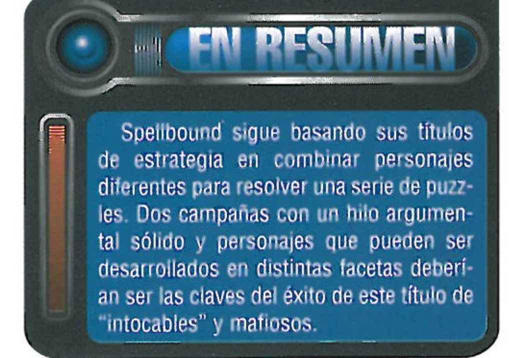
Tú eliges bando. Podrás ponerte en la piel de Jack Beretto, mano derecha del capo mafioso Don Falcone, o en la de Edward Nash, un agente "intocable" del FBI que intenta reunir pruebas contra los máximos responsables del crimen organizado. Elijas a quien elijas, el juego consistirá en hacerse con el control de Chicago distrito a distrito. Martin Kuppe, jefe de desarrollo, nos comentó que "en algunos distritos podrás reclutar hombres y en otros obtener armas; un sistema de iconos dispuestos sobre el mapa principal indicará en qué lugar vas a encontrar lo uno y lo otro".

Los "buenos" tampoco lo serán del todo, ya que deberán recurrir a medios expeditivos y poco escrupulosos si quieren ser eficaces. "Aunque juegues en el papel de policía", explica Kuppe, "tus hombres pueden acabar en la cárcel si Asuntos Internos considera que se han extralimitado, algo que ocurrirá con bastante frecuencia".

Es decir, que, más que ser un buen chico, debes esforzarte en parecerlo. "Los testigos son tu perdición, tanto si eres de un bando como del otro. Puedes optar por eliminarlos, pero no siempre te será posible. Además, ni siquiera la Mafia puede abusar del asesinato



DATOS	
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Spellbound Software
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Spellbound sigue basando sus títulos de estrategia en combinar personajes diferentes para resolver una serie de puzzles. Dos campañas con un hilo argumental sólido y personajes que pueden ser desarrollados en distintas facetas deberían ser las claves del éxito de este título de "intocables" y mafiosos.



Los tugurios donde se destilaba whisky no pasarían un control de sanidad.



Algunos escenarios son de clara inspiración cinematográfica.



Visitarás los lugares más sórdidos de la ciudad.

indiscriminado, ya que eso les haría perder popularidad". La alternativa pasa por sobornar a quien se deje.

Para que toda esta red de crímenes y sobornos tenga sentido, se está profundizando mucho en la inteligencia artificial. "Los enemigos podrán reaccionar de varias maneras cuando noten tu presencia", explica Kuppe. "Algunos no dudarán en sacar su arma y atacarte, pero otros preferirán defender su posición. No faltarán chivatos, cobardes ni tipos dispuestos a rendirse cuando sean sorprendidos".

Cuando pases por un momento comprometido, podrás activar una cámara lenta "estilo Matrix"

Rol y acción

En Spellbound, han partido de la base de sus anteriores juegos de estrategia (todos ellos en la línea de puzzles bélicos patentada por *Commandos*), pero no por ello están renunciando a introducir nuevos elementos. El principal tal vez sea un sistema de atributos y habilidades de los personajes directamente inspirado en los juegos de rol. Así, encontrarás algunos que destacarán en el manejo de armas de fuego y otros en el combate cuerpo a cuerpo, la medicina o el uso el cloroformo. En palabras de Kuppe, "los personajes podrán mejorar estas característica a base de repetir acciones concretas o utilizando las bonificaciones que habrá en los escenarios".

En títulos anteriores, Spellbound solía incorporar un cronómetro con el que podían sincronizarse las acciones de distintos personajes en momentos determinados del juego. Esta vez se opta por una solución bastante más espectacular: cuando pases por un momento especialmente comprometido, podrás activar una cámara lenta "estilo *Matrix*". Así, durante un minuto, las acciones se desarrollarán con especial lentitud para darte algo más de margen de reacción.

También se incluirán otros elementos, como la posibilidad de elegir cuál va a ser tu próximo objetivo, que darán algo más de dinamismo al juego. El diseño de escenarios y la cuidada ambientación son las guindas del pastel con que Spellbound quiere consolidarse en el mundo de la estrategia.





En este juego de policías y ladrones, eres tú quien elige bando.

Entrevista a Martin Kuppe, jefe de desarrollo del juego
"LAS DOS CAMPAÑAS SON COMPLEMENTARIAS"



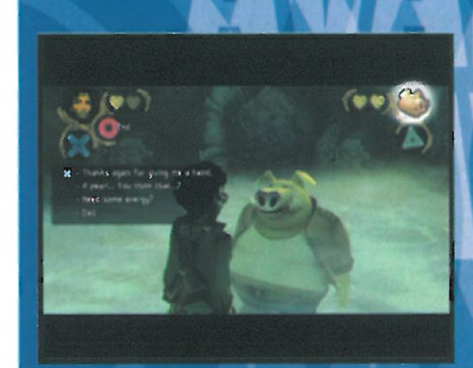
GAME LIVE: ¿Cuáles son las claves del argumento del juego?
MARTÍN KUPPE: Hay una historia común que une las dos campañas. Girará en torno a dinero sucio y un oscuro personaje llamado "el Barón", omnipresente en toda la historia.
GL: ¿En qué os habéis inspirado para ambientar el juego?
M.K.: En acontecimientos históricos, pero sobre todo en las películas basadas en ellos. Por ejemplo, encontrarás una reproducción exacta de la estación de tren de *Los intocables de Elliot Ness*.
GL: ¿Será posible, por ejemplo, participar en la célebre matanza del día de San Valentín?
M.K.: Sí y no sólo eso. La campaña de los mafiosos finaliza con el asesinato del fiscal del distrito en su propio despacho. La del FBI empieza con la investigación de ese caso.
GL: Así, ¿es recomendable empezar por la campaña de los malos?
M.K.: No, da igual, porque en el fondo son complementarias. Hay que jugarlas las dos para acabar encontrando a "el Barón".



Una intrépida **reportera** está **a punto de escribir el artículo de su vida**: el gobierno, por alguna razón, se resiste a explicar la verdad **sobre** una reciente **invasión alienígena**. De esta premisa disparatada parte **uno de los juegos que más pueden dar que hablar** en los próximos meses.

Por G. Masnou

BEYOND GOOD & EVIL



Los diálogos tendrán un peso importante en el desarrollo de la aventura.



El inventario de los personajes se manejará a golpe de ratón.

Michael Ancel, principal responsable de la multimillonaria saga *Rayman*, lleva tres años dándole forma a uno de sus proyectos más ambiciosos hasta la fecha, *Beyond Good & Evil*. Con él, aspira a hacer sombra a *Zelda: Ocarina of Time,* la obra maestra de Nintendo, mezclando combates, exploración, conducción de vehículos e interacción con otros personajes y el entorno físico del juego. Otros han caído en el intento, pero Ancel se siente capaz de conseguir esta síntesis mágica y que el juego sea "sutil y fluido".

Beyond Good & Evil te pondrá en la piel de Jade, una joven reportera que trabaja para una organización rebelde llamada IRIS. El planeta en que transcurre la aventura (Hyllis) ha sido atacado por unos infames alienígenas llamados domZ. En plena investigación de las razones por las que se ha producido tan misterioso ataque, la heroína del juego descubrirá que la versión de los hechos dada por las autoridades del planeta es falsa: aquí huele a turbia conspiración por los cuatro costados y sólo ella está en posición de desbaratarla.

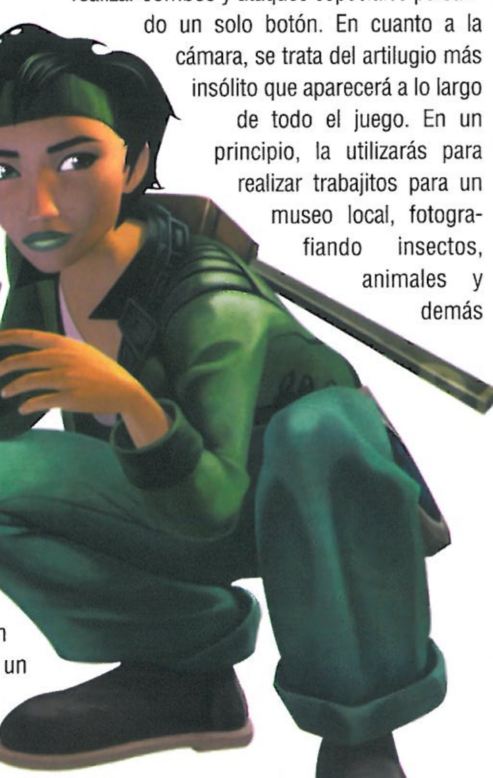
La hora de la acción

Jade iniciará su aventura acompañada por su tío Pey'J, un cerdo bípedo y parlanchín que echará una mano a la reportera durante las trifulcas y a la hora de resolver algunos puzzles. Pey'J dispondrá de su propia barra de energía y será responsabilidad tuya mantenerle siempre en óptimas condiciones de salud, ya sea apartándolo del peligro u ofreciéndole comida cuando la necesite.

Avanzado el juego, cuando Pey'J ya no esté a tu lado, podrás hacerte con los impagables servicios de Double-H, un soldado de las fuerzas rebeldes de IRIS con cerebro de serrín y una fuerza de combate descomunal.

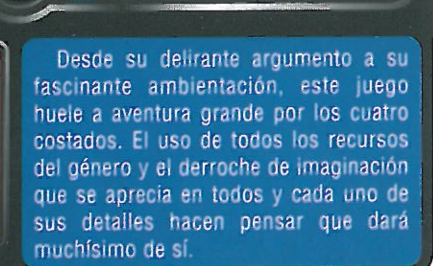
El sistema de combate se basará en una mecánica muy sencilla. Jade encarará de forma automática el objetivo que se encuentre más cerca, con lo que el principal (y único) desafío reside en saber cuándo debes atacar y cuándo esquivar los golpes.

Para enfrentarte a los alienígenas, dispondrás de dos tipos de artefactos: el Dai-Jo y la cámara fotográfica de Jade. El primero es un bastón de energía con el que será posible realizar combos y ataques especiales pulsando un solo botón. En cuanto a la cámara, se trata del artilugio más insólito que aparecerá a lo largo de todo el juego. En un principio, la utilizarás para realizar trabajitos para un museo local, fotografiando insectos, animales y demás



DATOS

GÉNERO:	**Aventuras**
DESARROLLADOR:	**Ubi Soft**
EDITOR:	**Ubi Soft**
DISPONIBLE:	**Noviembre**



Desde su delirante argumento a su fascinante ambientación, este juego huele a aventura grande por los cuatro costados. El uso de todos los recursos del género y el derroche de imaginación que se aprecia en todos y cada uno de sus detalles hacen pensar que dará muchísimo de sí.



La mecánica de combate resultará tan sencilla como espectacular.



Pey'J es un cerdo que tendrá muy malas pulgas.

Ubi Soft está a punto de completar uno de los mejores juegos de aventuras del momento

fauna de Hyllis a cambio de algo de dinero. Sin embargo, más adelante, la cámara adquiere una función completamente nueva: en las escenas de sigilo, podrás utilizarla para lanzar unos discos que te permitirán activar interruptores inalcanzables o hacer sonidos que despisten a los guardias.

Marinero de agua dulce

Otro elemento del juego que enriquece la jugabilidad es el aerodeslizador, un pequeño artefacto multiusos con el que podrás desplazarte por los canales eliminando enemigos con ayuda de un láser. En otras fases, el aerodeslizador servirá también para participar en carreras y otro tipo de minijuegos o podrás utilizarlo como veloz medio de transporte para alcanzar lugares inaccesibles de Hyllis. Por cada objetivo cumplido, serás recompensado con unas perlas que posteriormente podrás utilizar para comprar mejoras o nuevo armamento para el aerodeslizador.

Como buen plataformas de escuela francesa, este juego puede presumir de un diseño atractivo y, sobre todo, imaginativo. El universo del juego estará repleto de ríos cristalinos, edificios de arquitectura onírica o delirante y personajes ricos en colorido y carisma. Todo ello, sazonado con impresionantes efectos de luces y sombras y una banda sonora de calidad cinematográfica.

Aunque a *Beyond Good & Evil* le falta algo de tiempo para estar listo, lo que hemos podido ver deja un excelente sabor de boca. Sin duda, Ubi Soft está a punto de completar uno de los mejores juegos de aventuras del momento. La incógnita es saber si el público hará cola para adquirir una copia o le dará la espalda, como ha sucedido con tantas otras aventuras que quisieron ir un poco más allá de los parámetros habituales.

Gráficamente, el juego tendrá un aspecto impecable.



Las secuencias no interactivas aparecerán cada dos por tres.



Los personajes secundarios también dispondrán de su propia barra de energía.

TRÍO DE ASES

Éstos son los protagonistas de *Beyond Good & Evil*. Tres personajes de fuertes convicciones y marcada personalidad que harán todo lo posible por destapar la conspiración que asola su planeta.

JADE

Fuerte, femenina y muy sutil. Jade es una reportera muy dada a la acción que trabaja para la causa rebelde. A pesar de su reducido tamaño, Jade es una excelente luchadora.

PEY'J



Gruñón, aunque atento y simpático, Pey'j es un gran luchador aficionado a la cerveza y al tabaco que muy a menudo se entretiene contando las batallitas de sus años mozos.

DOUBLE-H



Un caballero moderno con su propio código de honor. Hombre de pocas palabras, tiende a utilizar la fuerza bruta para solucionar situaciones comprometidas.



AVANCE

SILENT HILL 3

Por F. Lelièvre

Tal vez **tus rutinas peceras de media tarde** se asociaban con relajados chats, **mensajes de correo electrónico y demás actividades** plácidas. Bien, ten claro que **todo eso se va a acabar**. Con *Silent Hill 3*, tu PC **volverá a ser el escenario de tus peores pesadillas**.

DATOS

GÉNERO:	Acción/Aventuras
DESARROLLADOR:	Konami
EDITOR:	Konami
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Referencia absoluta de los juegos de terror y supervivencia, la versión PC de *Silent Hill 3* ha sido muy esperada. El monstruo ha vuelto, pulsando de nuevo todos los resortes del terror y añadiendo algún detalle para facilitar un poco las cosas. Pero no por ello va a disminuir la dosis de angustia.

Hace ya algunos años, un juego de la vieja consola PlayStation nos invitaba a visitar una minúscula aldea entre brumas llamada Silent Hill. Las referencias previas la presentaban como un título de terror y supervivencia en la línea de *Resident Evil*. Pero muchos descubrimos en él una prodigiosa (y espeluznante) mixtura entre gráficos 3D, oscuridad opresiva, argumento diabólico y un ritmo de juego capaz de llevarnos al paroxismo de la angustia. La banda sonora, digna de las clásicas películas del género, aceleraba aún más los latidos del corazón. ¡Y qué decir de los espantosos monstruos que sabías que estaban allí, en la oscuridad, pero que nunca veías!

Sí, *Silent Hill* era mucho más que un título de terror y supervivencia en la línea de *Resident Evil*. Casi por primera vez, un juego resultaba realmente terrorífico, una pieza de

***SH3* será una escalofriante joya del suspense con una atmósfera pavorosa.**

Nunca se sabe lo que puede estar acechando detrás de ti.


Esta entrega resultará aún más terrorífica que las anteriores.


Por suerte o por desgracia, podrás grabar la partida cuando quieras.


Con una definición así, uno se siente más cerca que nunca de Heather.

software lúdico ponía a prueba nuestros nervios y hacía que apagásemos la consola con miedo a quedarnos solos y a oscuras. Basándolo todo en la atmósfera, el gusto por el detalle y el dominio de los resortes del terror psicológico, *Silent Hill* apuntaba en una nueva dirección en la que la capacidad técnica importaba tanto (no más) como la capacidad de contar una buena historia y crear un adecuado clima emocional. Algo más tarde, la segunda entrega del juego rozaba la perfección. ¿Qué jugador de *SH2* puede, todavía hoy, utilizar una linterna en la oscuridad sin que el pánico se apodere de él?

Terror de tercera generación

La tercera entrega, respetando el nivel de los anteriores episodios, riza aún más el rizo: ahora ya somos incapaces de cerrar la puerta de la nevera por miedo a quedarnos completamente a oscuras. Ni con una intensa cura a base de *Rayman* y otros plataformas infantiles hemos sido capaces de superar el trauma. Y eso que hemos podido soportar una temporada entera de *Operación Triunfo* sin recurrir a las drogas. Somos gente curtida, sabemos lo que es el miedo. Pero este juego es demasiado fuerte: es el más terrorífico de los *Silent Hill* posibles. El Horror ha vuelto, y esta vez ataca nuestros PC.

La atmósfera promete ser ideal, la inmersión total y el argumento poco menos que perfecto

Seamos claros, *Silent Hill 3* en versión PC debería ser un éxito. Si tu tarjeta de vídeo lo permite (32 MB como mínimo), la calidad gráfica de la que hace gala la saga te hipnotizará. Los decorados rozan la perfección, y lo mismo puede decirse de la historia y de los personajes. La animación de las caras, de los gestos, resultará apabullante. El dominio de las sombras y las luces exhibido por los desarrolladores hará que te quedes absorto, como una mariposa atraída por los faros de un coche.

Aunque no vamos a darte demasiada información sobre la historia (sería como explicar el final de *Seven* a alguien que no la hubiese visto), lo cierto es que supera con creces la de casi cualquier película de terror reciente. Como en la versión para PS2, la inmersión en el juego será muy brusca: tu personaje, Heather, deberá sobrevivir en pleno caos desde el principio. Eso dará una clara ventaja a los veteranos de la saga, ya que el jugador novato bastante tendrá con empezar a digerir la terrible historia en la que se encontrará inmerso.


Decorados cincelados, luz macilenta, sombras hiperrealistas...

Un respiro

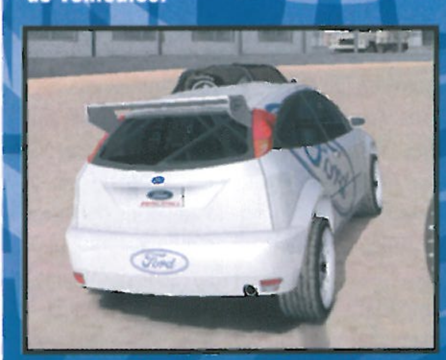
Y eso que, comparado con las anteriores versiones, este *Silent Hill 3* para PC es un juego algo más simple en su mecánica general, ya que pretende llegar a un público más amplio. Pocas veces hemos tirado tanto de pistola como en este *Silent Hill 3*. Por suerte, verás que las fases de violencia funcionan a la perfección gracias a un sistema de tiro al blanco automático.

También facilita las cosas la posibilidad de grabar la partida en cualquier momento. Seguro que algunos pondrán el grito en el cielo, pero resulta tranquilizador saber que no tendrás que repetir un buen tramo de aventura hasta cinco y seis veces si una acción concreta se te atraganta. Además, estas pequeñas concesiones no implican que el juego haya perdido las características que le hacen diferente. En absoluto, todo eso va a estar ahí, incluidos los niveles de dificultad y esos finales diferentes que van a garantizar horas y horas de sudores fríos.

Poco más queda por decir: el juego, si nada se tuerce, va a ser ES-PE-LUZ-NANTE. Con todas las letras. Así que vete preparando. Hazte con unos auriculares todo lo potentes que puedas, consigue una pantalla grande y no olvides tener a mano algo de ropa interior de recambio. La atmósfera promete ser ideal, la inmersión total y el argumento poco menos que perfecto.

FORD RACING 2


En este juego, encontrarás todo tipo de vehículos.


La inclusión del nuevo Focus de rallies será bienvenida.

Los videojuegosjuegos nacen, crecen y **se reproducen**, sobre todo si cuentan con licencia oficial. Es el caso de ***Ford Racing***, que sin causar un gran impacto mediático, **llamó la atención** de suficientes seguidores como **para justificar una** nueva **entrega**.

Por A. Guerra

El nuevo retoño de la saga vendrá cargado de razones para desmarcarse de lo visto anteriormente: al menos 35 vehículos de la línea Ford de los últimos 50 años, desde diseños clásicos a otros más modernos pasando por prototipos, todoterrenos y modificados. Es decir, que junto a los Mustang, Thunderbird, Gran Torino o Focus disfrutarás pilotando camionetas y buggies.

En cuanto a tipos de carrera, van a ser ocho: estándar, eliminación, duelo, persecución, habilidad, bonus, trayectoria y contrarreloj. Pilotarás los automóviles por trazados urbanos, carreteras, pistas de rally y todoterreno y en escenarios históricos, campestres, vacacionales o de competición.

Controles mejorados

Sobre todo, destaca la introducción de un nuevo sistema de control. Las principales críticas recibidas por *Ford Racing* se referían a la necesidad de contar con un movimiento más rápido y preciso. De introducirse algo así, el juego perdería parte de su tradicional rigor en la simulación, por lo que Razorworks ha optado por dejar ambos frentes abiertos: fácil para el que lo desee, complejo para quién prefiera vérselas con la caja de cambios y sin controles de tracción o ABS.

Por lo visto hasta el momento, *Ford Racing 2* va bien encaminado. Ofrecerá los habituales efectos de sonido, música vibrante y trazados que combinarán preciosismo y espectacularidad. Aún mejor, podrás hacer que compitan entre sí coches de distintas épocas, todos ellos reproducidos con un grado de fidelidad que hará que incluso veas sus auténticos velocímetros al emplear la vista en primera persona. No se olvidarán las partidas multijugador, así como la inclusión de distintos modos de dificultad o carreras únicas.

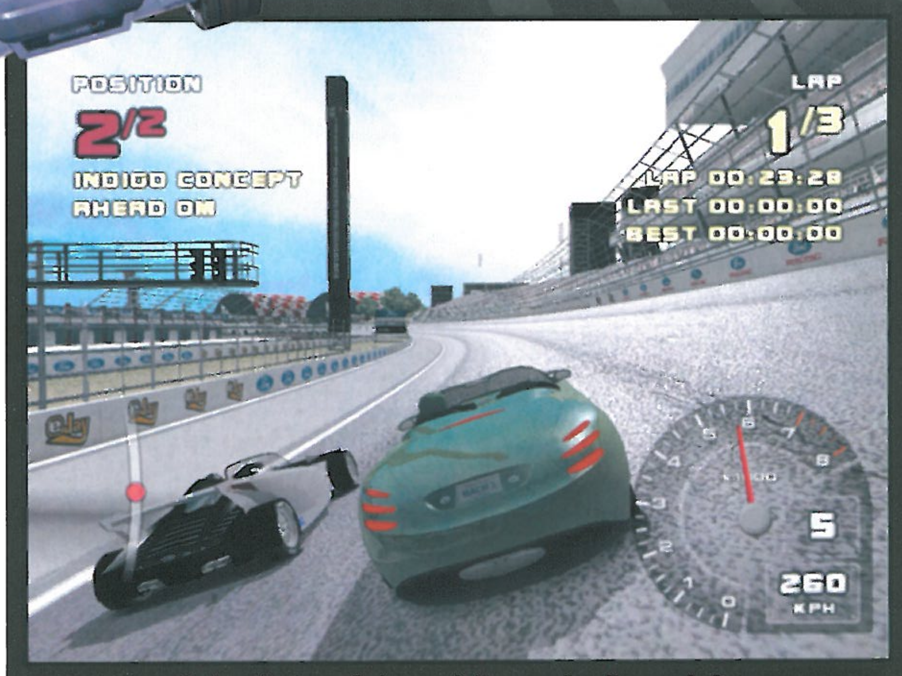
Está por ver cómo funcionará finalmente esta mezcla de arcade y simulación, puesto que se echarán de menos detalles como una cámara que muestre el interior de los vehículos, algo muy apreciado por los incondicionales de los juegos de carreras. En cualquier caso, el exotismo en la selección de vehículos, los nuevos modos de carrera y las mejoras del control y física del movimiento harán de este título una opción a tener muy en cuenta en otoño.

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Razorworks/Empire
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Ocho tipos de carrera, más de una treintena de vehículos únicos, circuitos variados, más animaciones, controles asequibles... Se aproxima una auténtica evolución en la franquicia Ford. La duda es si esta combinación de arcade y simulación será capaz de satisfacer a los amantes de ambos tipos de carreras.



Entre las novedades, destacarán los prototipos y circuitos ovalados.



ANÁLISIS A LA CONTRA

PIRATAS DEL CARIBE

Pocas veces me he sentido tan estafado como después de comprar *Piratas del Caribe*. Con semejante licencia detrás, esperaba un juego de alto presupuesto, algo más o menos decente, no una mala puesta al día de un título tan mediocre como *Sea Dogs*. Lo único que ha mejorado (y no mucho) son los gráficos, pero las fases de acción siguen siendo una calamidad y las de aventuras son un soberano peñazo. El juego es soso, aburrido de desarrollo ilógico, pobre técnicamente y nada, pero que nada original. En resumen, han arrastrado por un suelo una licencia que no estaba nada mal. Yo ya no sé si es que trabajan con prisas o si creen que cualquier cosa vale porque, total, con que el título suene ya vale para que se venda. Con esa política, sólo consiguen que jugadores como yo mordamos el anzuelo una vez y después nos lo pensemos antes de comprar un juego de según qué estudio o según qué distribuidora.

Carlos Rocha Pérez (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



El documento: Pita pone en práctica aquello de "allí donde fueres, haz lo que vieres".

Si es que en el fondo somos como una familia. Cada vez peor avenidos, más hartos unos de otros, pero condenados a cooperar para ir sacando la revista a flote, vernos o hablarnos a diario y hasta pasar las vacaciones juntos.

Faltan cuatro semanas:

Pita y su señora han sobrevivido a dos semanas de ¿vacaciones? en los dominios del malvado marqués de Masnou. Su aristocrático anfitrión le ha hecho jugar al Trivial, comer pan con tomate y comportarse en la mesa aunque la noche anterior hubiese estado cerrando bares con el incorregible Sánchez.

Faltan tres semanas:

Echarri vuelve de Madeira entero y con una mata de pelo que le cubre hasta la base de la columna vertebral. Ha aterrizado en uno de los aeropuertos más peligrosos del mundo, se ha bañado en lechos de piedra volcánica, ha visitado balnearios, jardines y restaurantes que sirven filete de tiburón y no ha mandado una misera postal.

Faltan dos semanas:

Las vacaciones de Font se han hecho eternas, pero el hombre vuelve justo a tiempo para diseccionar *Commandos 3* con la precisión e independencia de criterio que le caracterizan. Mientras, Sánchez vuela a Munich para saludar de nuevo al agente Max Payne.

Falta una semana:

Garcia ha batido la plusmarca mundial de turismo freak: se ha marcado un señor viaje de fin de semana a la horrenda ciudad de Génova para participar en un torneo internacional de *Magic*, el juego ese de las cartitas y los hechizos. Para colmo, ha perdido.

Hora cero:

Hace exactamente un año, te informábamos en estas mismas páginas del nacimiento de Lúa, la primera hija del compañero Cid. Como sin duda habrás deducido, la niña acaba de cumplir su primer año, y es que el tiempo pasa que es un gusto, aunque nosotros sigamos aquí, como quien no quiere darse cuenta.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes de octubre toca cosecha de software de orgasmo y vuelta al ruedo, para que aprendan los cuatro cenizos que opinan que la edad de oro de los compatibles ya pasó y que nunca volverán a hacerse juegos como los de antes. Sólo tienes que pasar página para comprobarlo por ti mismo.



EL BUENO

Hartos de verle hasta en la sopa, nos hemos acabado resignando a la idea de que el boina verde de *Commandos* es el bueno del mes. Si lo piensas, todo encaja: obedece órdenes, no se permite el lujo de pensar por sí mismo y hace horas extras sin rechistar. Medalla al trabajo para él y el resto de comandos.



EL FEO

Está feo ir por esos mundos de Dios asustando al personal. Claro, ellos no tienen la culpa de ser criaturas paranormales, pero al menos podrían quedarse quietos y dejar de ir dando la murga con sus sábanas y su arrastrar de cadenas por esos mundos de Dios. Fea, muy fea la actitud de los fantasmas de *Ghost Master*.



EL MALO

Caña al comunismo, que era de lo más perverso y, además, ha sido derrotado en toda regla por la Historia y el Mercado. Eso sí, es curioso que, ahora que ni siquiera Fidel Castro está muy seguro de si es comunista o no, juegos como *Freedom Fighters* sigan sacudiendo el espantajo del peligro soviético.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuanta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma

Textos de pantalla

Voces

Web http://www.ixo.es

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

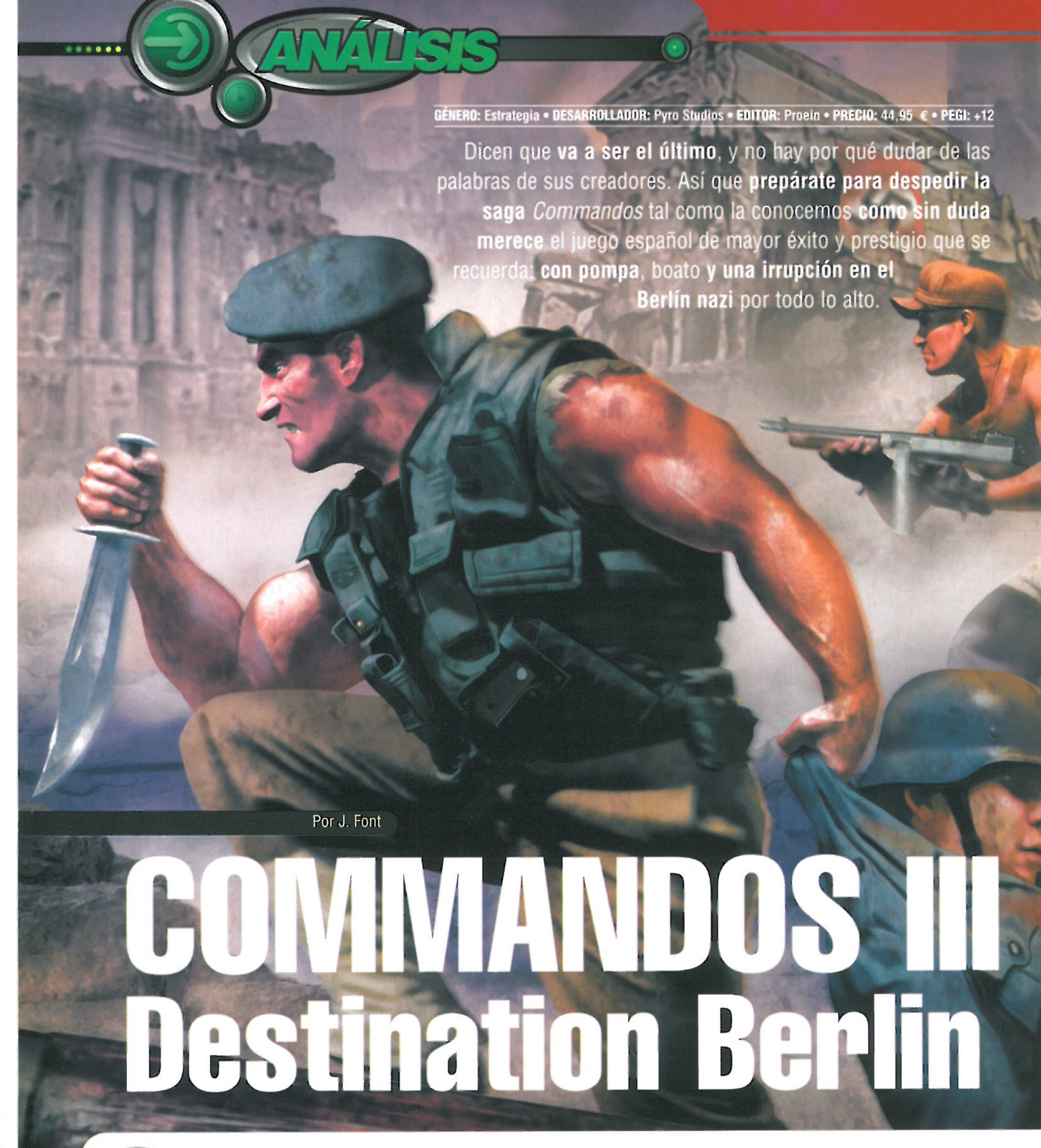
5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Pyro Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +12

Dicen que **va a ser el último**, y no hay por qué dudar de las palabras de sus creadores. Así que **prepárate para despedir la saga** *Commandos* tal como la conocemos **como sin duda merece** el juego español de mayor éxito y prestigio que se recuerda: **con pompa**, boato **y una irrupción en el Berlín nazi** por todo lo alto.

Por J. Font

COMMANDOS III Destination Berlin

Han pasado casi dos años desde que Pyro Studios nos ofreció la segunda entrega de su emblemática serie *Commandos*. En ese tiempo, se han producido algunas novedades en el equipo responsable del juego español de mayor éxito de la historia. La principal es que el creador de la saga, Gonzalo Suárez, ha dejado la compañía, con lo que Ignacio Pérez ha tomado las riendas del proyecto.

La principal consecuencia de este cambio es que *Commandos* ha aparcado algunas de las ideas introducidas en su segunda entrega y ha recuperado parte de la esencia del juego original. Ésa fue la impresión que nos llevamos cuando el juego fue presentado por primera vez, en Normandía, hace unos meses, y la versión final no hace más que confirmarla. El nuevo *Commandos* sigue basándose en una sucesión de puzzles lógicos, aunque se ha ganado en inmediatez y dinamismo.

El pecado original

Para empezar, el grupo se ha reducido. Sólo controlas a seis comandos, ya que Natasha, la gélida seductora, causa baja, y lo mismo ocurre con Whiskey, el simpático bull terrier que orinaba en las farolas de *Commandos 2*. "La Chusma", esa tropa de soldados de a pie

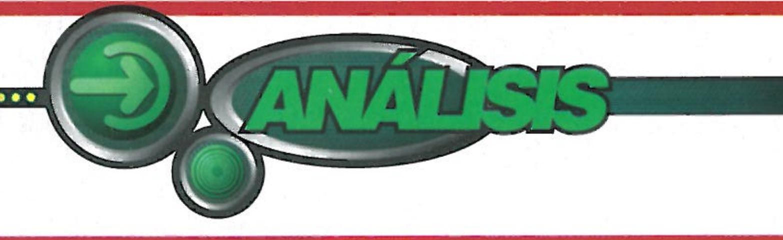


y cabos chusqueros que echaba una mano en momentos puntuales, sigue apareciendo, aunque su papel es ahora más bien anecdótico. Esta vez, tu comando de élite desembarca en Normandía y se abre paso hacia Berlín, así que ya pasó la hora de los alardes de heroísmo solitario: el trabajo en equipo y la cautela hacen más falta que nunca.

Otro de los cambios que se aprecian es que el juego ha reforzado su vocación cinematográfica. Tanto la ambientación como el desarrollo de gran parte de las misiones tienen un inequívoco aire a puro cine que hace que resulte más atractivo e inmersivo que nunca.

La partida individual consta de tres campañas inspiradas en acontecimientos históricos: Stalingrado, Centro Europa y Normandía. Es decir, que esta guerra virtual empieza en las frías estepas rusas y se va desplazando hacia el oeste, con parada y fonda en Berlín para acabar con un general traidor y fin de fiesta en las playas de Normandía el día D. Las misiones tienen una clara continuidad reforzada por las escenas de vídeo no interactivas que unen unas con otras. Además el nivel de dificultad va aumentando escalonadamente.

Cada misión tiene sus objetivos específicos y su planteamiento general. Eso




Te han descubierto. Reza lo que sepas o prepara tu arma.

Fugarte de la prisión no resulta demasiado complicado.


Preparar emboscadas pone a prueba tu creatividad táctica.

hace que el grupo de comandos de que dispones en cada una vaya variando. Algunas son de infiltración y deben llevarse a cabo con muy pocos efectivos. Otras, en cambio, requieren avances rápidos o la elaboración de sutiles emboscadas.

Aunque los escenarios no son demasiado grandes, la inclusión de edificios hace que no falte superficie a explorar. En misiones como la de Berlín, cobran protagonismo los escenarios interiores, como la red de alcantarillado, imprescindible para moverse con discreción por una ciudad infestada de enemigos.

El motor gráfico ha sido remodelado para permitir flexibilidad de cámara casi absoluta en escenarios interiores. En ellos, puedes alternar vistas cenitales con distintos niveles de zoom que permiten observar de cerca los detalles. Esta riqueza de opciones contrasta con el sistema de cámaras rígidas (con giros en ángulos de 90º) que se sigue utilizando en los escenarios al aire libre.

La partida individual consta de tres campañas inspiradas en acontecimientos históricos

A lo largo de toda la campaña, tanto en exteriores como en interiores, vas encontrando cajas llenas de equipamiento o botiquines, y también puedes registrar los bolsillos de los enemigos caídos para hacerte con sus objetos. Eso sí, debes ser selectivo, porque tus comandos disponen de inventarios limitados. Como es habitual en la saga, algunos objetos sólo pueden ser utilizados por miembros concretos del comando, pero agiliza mucho las cosas que los objetos de inventario sean intercambiables.

Dispara y corre

Una novedad de esta tercera entrega es que los jugadores meticulosos, empeñados en escudriñar y limpiar hasta el último rincón de los escenarios, no serán recompensados por ello con niveles extra. También se ha suprimido la barra de esfuerzo de los comandos, así que no pasa nada si, por ejemplo, dejas al boina verde colgado cual chorizo de un cable del tendido eléctrico. El tío aguantará hasta que te acuerdes de él, aunque es posible que se entretenga maldiciendo a todos tus ancestros.

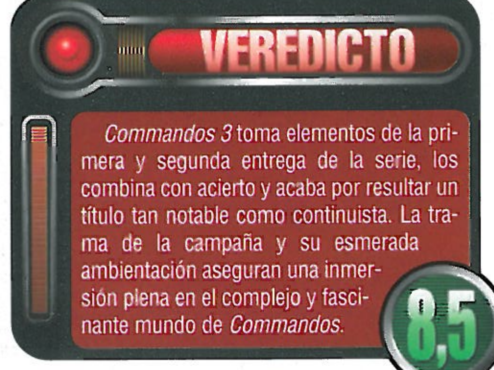
En líneas generales, puede decirse que tus comandos son ahora más competentes y más eficaces. Lo mismo ocurre con los alemanes, que parecen haber hecho los deberes y son capaces de entrar en estado de alerta cuando oyen un ruido o pueden detectar rastros de sangre aunque te molestes en esconder los cadáveres. Sin embargo, puedes sacar partido de estas situaciones para tenderles trampas. Dejando un cadáver a la vista, consigues atraer un goteo incesante de centinelas ávidos de ganarse una medalla, lo que permite provocar una auténtica carnicería si dispones de munición suficiente.

En algunos momentos, recurrir a tácticas expeditivas resulta del todo imprescindible, sobre todo si dispones de muy poco tiempo para completar la misión. Una buena política consiste en tender emboscadas siempre que la situación te lo permita y

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	12	
Internet	12	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Español	
Web	www.eidosinteractive.co.uk/gss/commandos3/spain	

VEREDICTO


Commandos 3 toma elementos de la primera y segunda entrega de la serie, los combina con acierto y acaba por resultar un título tan notable como continuista. La trama de la campaña y su esmerada ambientación aseguran una inmersión plena en el complejo y fascinante mundo de *Commandos*.

8,5



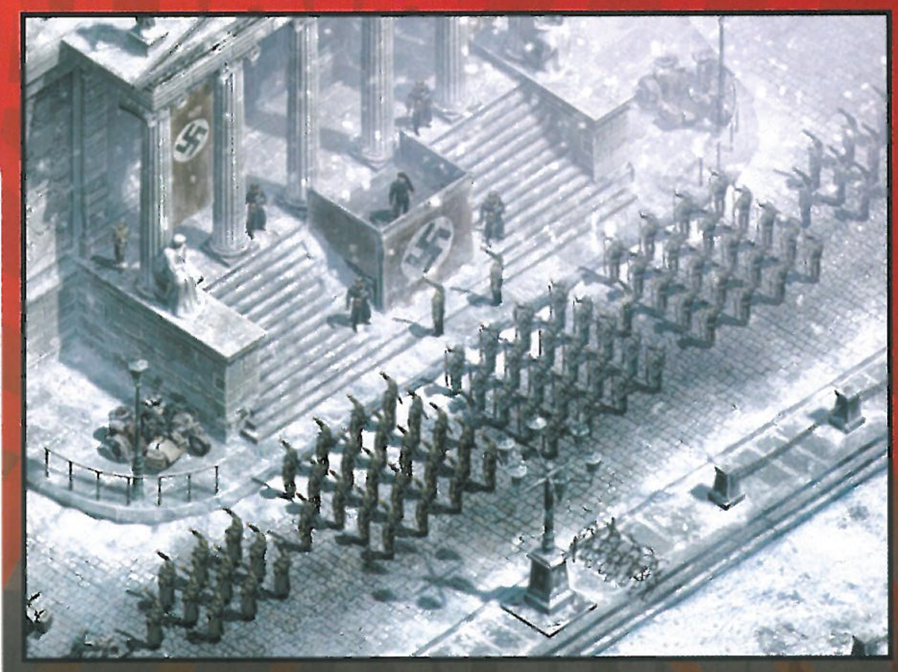
Un poco de gas en un barracón es más efectivo que cantarles una nana.



Colarte en el cuartel general de los alemanes tiene su mérito.



Múltiples y espectaculares animaciones refuerzan la atmósfera cinematográfica.



Se les ve tan concentrados que casi podrías pasar silbando.

utilizar la opción de tener a tus comandos en alerta permanente para que disparen cuando detecten presencia enemiga en un área concreta. Pese a todo, no debes caer en el error de considerar que todas las misiones pueden resolverse de manera expeditiva. No es así, el juego tiene muchos más matices.

Sin atajos

También es digno de mención el completo rediseño de la interfaz, que ahora se despliega por las partes inferior e izquierda de la pantalla. A la izquierda tienes las caras de los miembros del comando que participan en la misión y en la parte inferior están los iconos que permiten seleccionar armas u objetos de inventario y dar la orden de echarse cuerpo a tierra o agazaparse. Esta parte de la interfaz permite cambiar de arma u objeto con un simple clic del botón derecho del ratón, e incluso indica qué objetos de inventario no pueden ser utilizados.

Se trata de un sistema rápido y preciso que compensa otra de las novedades del juego: la eliminación de muchos de los atajos de teclado. Aunque las teclas rápidas que se conservan siguen siendo una opción ideal para automatizar algunas opciones, las alternativas que ofrece la interfaz por iconos resultan del todo eficaces.

Los gráficos siguen siendo cien por cien marca de la casa. Se mantiene ese

REINVENTÁNDOSE A SÍ MISMO

Por J. J. Cid

CONTRAANÁLISIS

He de reconocer que abordé este juego con cierta desgana. El grato recuerdo de sus anteriores entregas se enturbiaba con la expectativa de encontrar más de lo mismo. Craso error, porque Pyro Studios ha vuelto ha conseguir un juego excepcional. La agudeza del diseño de algunas de sus misiones ha conseguido que vuelva a entusiasmarme tanto como ya me ocurrió con los dos *Commandos* anteriores. La compañía española vuelve a superarse para hacer evolucionar un género que ellos inventaron y que llevan a su cenit con esta asombrosa entrega.

LA GUERRA YA NO ES LO QUE ERA

Por O. García

CONTRAANÁLISIS

Me calo la boina, me enfundo el traje y preparo varios cargadores de neuronas. Un doble clic rápido y me dispongo de nuevo a entrar en guerra con los puzzles. Pero, oh, sorpresa; la guerra ya no es lo que era. Esas caras me suenan, los alemanes aún lucen esvásticas y los puzzles conservan algunas piezas. No hay duda de que es *Commandos*. Pero el reposo se ha transformado en correteo y la puñalada por la espalda en un tiro entre ceja y ceja. Luces, cámaras y acción. Mucha acción. Y no es que el juego sea mejor ni peor: es sólo diferente.

CONECTADOS

El apartado multijugador de *Commandos 3* ofrece la posibilidad de jugar sólo con comandos, sólo con aliados o con una mezcla de unos y otros. Tu elección determina los modos de juego a los que tienes acceso. La primera opción es la más rica, ya que te permite disfrutar tanto del deathmatch como de la captura de bandera, ya sea todos contra todos o en cooperación. En cambio, si juegas sólo con aliados o combinas a unos y otros, las posibilidades se limitan a un deathmatch de todos contra todos.



COMANDOS

En esta opción juegas con todos los comandos y dispones de todas sus habilidades. Los alemanes se encargan de hacer de relleno. Por suerte, hay pocos, aunque los escenarios son pequeños y los encontronazos se hacen continuos.



COMANDOS Y ALIADOS

Con los 25 puntos de que dispones, puedes escoger hasta ocho soldados aliados para que acompañen a tus comandos. La interfaz no incorpora iconos para la selección de los aliados, así que debes hacer clic sobre ellos para dirigir sus acciones.



ALIADOS

Al no haber comandos y desaparecer los iconos de selección, esta variante se desarrolla como en la mayoría de juegos de estrategia. El mapa es fundamental y desaparecen los escenarios interiores, ya que los aliados no pueden entrar en los edificios..

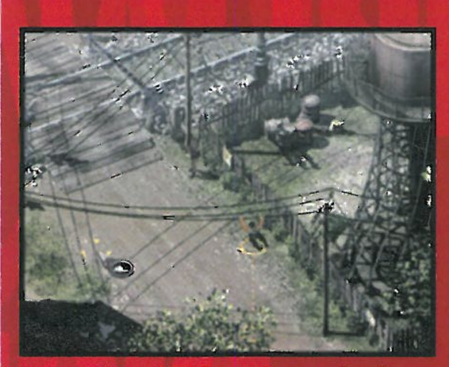
efecto de difuminado que oculta el pixelado cuando la cámara se acerca y, como ya hemos mencionado, se mantienen los giros en ángulos de 90º en escenarios exteriores. Quizás hubiera sido el momento de optar por una cámara libre, ya que el sistema de cámara no está exento de problemas. De hecho, es curioso que se haya mantenido un sistema tan arcaico cuando los escenarios interiores ofrecen ya una espléndida alternativa basada en cámaras dinámicas, niveles de zoom y variedad de perspectivas.

Algunas misiones son auténticos rompecabezas que exigen creatividad táctica y muchos recursos, mientras que en otras la premura de un cronómetro te obliga a ser más belicoso que estratega. En cualquier caso, la saga *Commandos* culmina con un mayor énfasis en la accesibilidad y el dinamismo. Para algunos supondrá un menor desafío que la anterior entrega, aunque los que se desesperaron con su complejidad lo agradecerán. Tal vez lo mejor es que *Commandos* ha demostrado capacidad para envejecer y adaptarse a los tiempos sin dejar de ser ese juego absorbente que nos fascinó hace ya unos cuantos años.

La saga Commandos culmina con un mayor énfasis en la accesibilidad y el dinamismo



Capturar piezas del enemigo no siempre es práctico.



Los cables eléctricos siguen siendo un elemento táctico a tener en cuenta.



Apostar a los comandos te permite cubrir zonas de los escenarios.



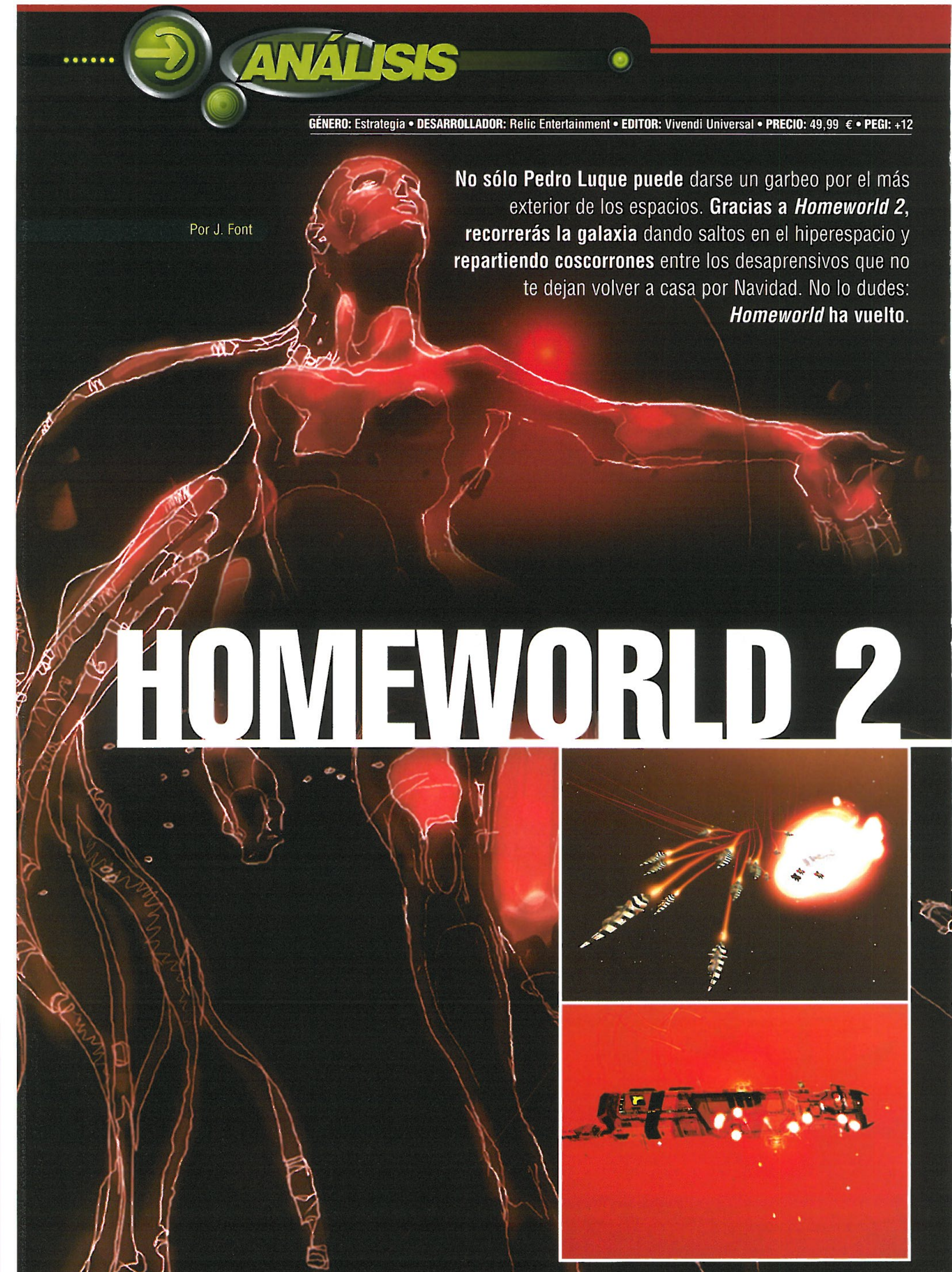
Las playas de Normandía no parecen ideales para tomar el sol.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Relic Entertainment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +12

Por J. Font

No sólo Pedro Luque puede darse un garbeo por el más exterior de los espacios. **Gracias a *Homeworld 2*, recorrerás la galaxia** dando saltos en el hiperespacio y **repartiendo coscorrones** entre los desaprensivos que no te dejan volver a casa por Navidad. No lo dudes: ***Homeworld* ha vuelto**.

HOMEWORLD 2





H*omeworld* es el referente indiscutible en lo que a estrategia espacial en entornos 3D se refiere. A diferencia de títulos clásicos como *Star Trek: Armada*, el juego de Relic apostó por escenarios tridimensionales con una ambientación modélica y creó escuela. Tras una larga espera amenizada por la expansión *Homeworld: Cataclysm*, llega el momento de explorar de nuevo la galaxia con esta secuela, que mantiene las constantes de su predecesor puliendo detalles del diseño general y remodelando en profundidad los gráficos.

El argumento vuelve a basarse en las andanzas de los hiigaran, esa raza de peregrinos a la fuerza que recorre la galaxia en busca de algo parecido a un hogar. Han sufrido ya un centenar de años de exilio y están más que hartos, así que construyen una nave nodriza con la que pretenden volver a casa. Por desgracia, el concilio galáctico formado en el juego anterior se ha roto y varias razas alienígenas están decididas a obstaculizar su avance. De todas estas facciones, la más poderosa y violenta son los vaygr, una raza nómada que acaba de hacerse con la tecnología que permite saltar al hiperespacio.

El sistema del juego apenas ha variado. Se trata de ir desgranando una larga campaña con objetivos concretos y un guión muy elaborado, rico en conjuras multiétnicas. Una serie de escenas de vídeo detallan los objetivos y te van informando del desarrollo de la historia.

Antes de sumergirte en la campaña, puedes explorar la recién estrenada opción de partidas rápidas en escenarios independientes, ideal para ensayar estrategias y comprobar si son o no eficaces. Una vez en campaña, todo resulta bastante más complicado. Las dos primeras misiones son como un tutorial, perfecto para familiarizarse con la interfaz y el control de tu flota. A partir de la tercera, empiezas a encontrarte en situaciones de partida realmente difíciles.

La clave para ir subiendo peldaños consiste en hacer uso lo antes posible de toda la tecnología de que dispongas. Debes recolectar recursos de manera eficaz y, sobre todo, tener muy claro que los escuadrones que sufran daños importantes deben ser retirados del combate y reparados antes de que los destruyan. Los recursos escasean y, como empiezas cada misión con las naves que has conservado en la anterior, debes esforzarte en conservarlas y mejorarlas o tus posibilidades de seguir superando misiones se verán reducidas drásticamente.

Señores de la guerra

En líneas generales, se trata de ser capaz de nadar y guardar la ropa. Los combates son espectaculares, pero no debes dejarte deslumbrar por estas explosiones de acción y colorido: las partidas se ganan retirándose a tiempo y reparando las naves cuando lo necesitan. En especial, es importante conservar las más grandes, que se desplazan con lentitud y tardan en disparar sus poderosas armas, lo que las hace vulnerables.

El juego conserva la que tal vez sea la mejor virtud de la serie: el estudiado equilibrio entre las razas contendientes. La fórmula es sencilla: cada una de las naves tiene sus puntos fuertes y débiles, lo que la hace particularmente eficaz contra un tipo determinado de naves enemigas y vulnerable a los ataques

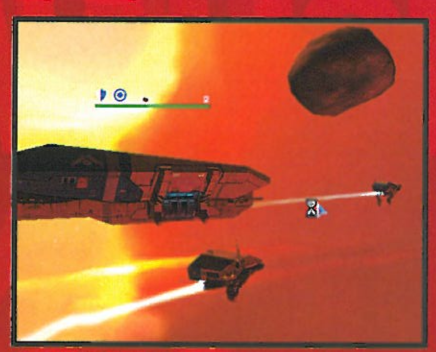




Los efectos especiales son de lo mejor de este título.



Las naves grandes pueden ser mejoradas por módulos.



Las reglas del juego son simples: cada nave tiene su depredador natural.

de otras. La inteligencia artificial del juego tiene muy en cuenta este hecho, así que no comete errores tan absurdos como enviar una flota de bombarderos a un área infestada de cazas enemigos.

Una de las características de este nuevo título es que las naves pesadas, empezando por la nodriza, disponen de módulos reconocibles. Eso permite realizar ataques focalizados para, por ejemplo, inutilizar las armas o el sistema de navegación. De esta manera, puedes neutralizar temporalmente una nave enemiga poderosa, ya sea para destruirla más tarde o para capturarla y que pase a engrosar tu flota.

En cuanto al sistema de formaciones, se ha simplificado considerablemente. Las naves pequeñas ya aparecen en pequeños escuadrones de tres o cuatro integrantes y actúan en combate como una sola unidad. De esta manera, resultan eficaces desde el principio. Ya no es necesario crear cazas uno por uno, esperar a que sean los suficientes para atacar con un mínimo de eficacia y agruparlos tú mismo.

Los cambios más revolucionarios se han reservado para el apartado gráfico y sonoro

El mapa de sensores sigue siendo una parte importante del juego, ya que permite una visión global de lo que sucede en los vastos escenarios. Son de vital importancia los sensores de proximidad, encargados de remover el velo del escenario, y las naves de exploración. Gracias a ellos, se descubren con mayor facilidad los recursos y las posiciones enemigas. Lanzar ataques relámpago contra los recolectores enemigos es una buena política para mermar su capacidad de desarrollo, y la inclusión de naves de tratamiento de recursos permite crear grupos de recolección independientes de la nave nodriza.

La interfaz se ha remodelado sustancialmente. El sistema de mejoras por módulos afecta ahora a todas las naves grandes, no sólo a la nodriza. Debes seleccionar cada una de ellas por separado, añadir los módulos que desees y tener en cuenta que esa mejora afecta sólo a la nave seleccionada, no a toda la flota.

Desde la interfaz, resulta más fácil controlar cada una de las naves e incluso gestionar las colas de producción. En ella encuentras también los iconos de órdenes, los de las naves o grupos que puedes seleccionar y, una vez seleccionados estos últimos, los de las unidades individuales que los integran. No obstante, si quieres echar mano del sistema de asignación de órdenes por iconos, será mejor que tengas tus escuadrones y naves principales tan agrupados como sea posible. No caigas en la tentación de enviar al combate a toda prisa las unidades que vayas creando, ya que eso hace que tu flota, por numerosa que sea, resulte del todo ineficaz.

Estelas luminosas

Como ves, las mejoras estratégicas son apreciables, pero no comprometen la esencia del juego. Los cambios más revolucionarios se han reservado para el apartado gráfico y sonoro, y lo cierto es que ambos han dado un considerable salto



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 833 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

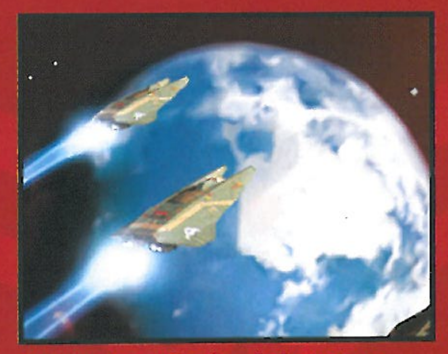
Web www.homeworld2.com



VEREDICTO

Relic ha apostado por mantenerse fiel a fórmula que hizo célebre el *Homeworld* anterior. Pero a eso hay que añadir mejores gráficos, mayor profundidad estratégica y una nueva interfaz pensada para resolver los conflictos de gestión de manera más precisa. No te va a defraudar.

9



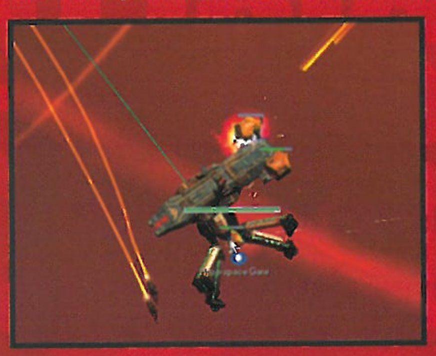
Estrategia a años luz de lo que se cuece en el planeta Tierra.



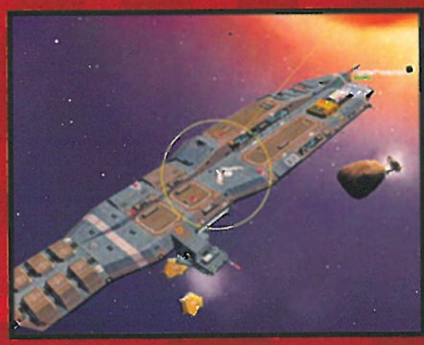
Las batallas son de órdago, incluso vistas desde lejos.



Las naves pueden mantenerse de una misión a otra.



Una buena opción pasa por apoderarse de naves enemigas.



No sólo la nave nodriza puede construir naves avanzadas.

cualitativo. La representación gráfica de las naves ha ganado en polígonos y algunos detalles que aportan espectacularidad han sido integrados también a la perfección en el sistema de juego. Es el caso de las espectaculares estelas de partículas que dejan a su paso las naves rápidas. Son atractivas, aportan realismo y, además, permiten identificar naves enemigas a distancia, con la importancia estratégica que esto puede llegar a tener.

Las mejoras introducidas permiten también seguir con más precisión la marcha de los combates. La cámara puede ubicarse con total libertad, aunque sigue sin ser todo lo precisa que sería deseable, sobre todo porque la opción de zoom actúa siempre sobre la parte central de la pantalla; no puedes seleccionar un punto concreto y enfocarlo de manera automática. En cuanto a uno de los puntos fuertes de la versión anterior, las explosiones, siguen ahí, y resultan más espectaculares que nunca.

Vista la inteligente remodelación y puesta al día experimentada por este juego, hay que concluir que *Homeworld 2* es toda una experiencia estratégica, el salto adelante que necesitaba un título de por sí muy bueno. Tal vez sus detractores prefieran centrarse en que es muy parecido al original, cosa sin duda cierta, para qué engañarnos. Pero si lo hacen, se perderán los pequeños matices que hacen que esta joya espacial brille más que nunca.

REGRESO ACCIDENTADO

Para volver a casa con el cuello intacto, mejor será que sigas nuestros consejos y no aceptes los caramelos del hombre de la gabardina.



ATACA LOS PUNTOS DÉBILES

Las naves de gran envergadura, como los transportes, disponen de módulos que pueden ser atacados. Un ataque bien dirigido puede dejar inmóvil uno de estos monstruos estelares durante parte o la totalidad de la misión.

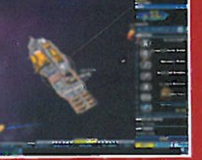
CONCENTRA EL FUEGO

Durante los ataques, ten en cuenta cuáles son los objetivos principales y elige las mejores naves para llevarlos a cabo. Concentra el fuego sobre el objetivo asignado aunque te ataquen otras naves. En todo caso, añade escolta.



REPARA SIN DESCANSO

El coste de reparación de una nave es inferior al de producción, así que retíralas de la zona de combate y repáralas. En el caso de las pesadas, conviene tener un recolector cerca para que las vaya reparando.



SIEMPRE MEJOR

Ve actualizando y mejorando los sistemas y las naves. Pero no te lances a introducir mejoras de forma poco meditada, ya que su coste te impedirá crear nuevas naves. Analiza qué cambios te van a ser más útiles en cada situación.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Sick Puppies • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI** +7

GHOST MASTER

Por X. Pita

El coco, el hombre del saco, **los espíritus perversos**. Por fin los fantasmas, los de toda la vida, **ya tienen juego**. **Y** hacen su debut **por la puerta grande**, con uno de esos juegos **dispuestos a hacer creer que** todavía **hay sitio** aquí **para eso que se llama originalidad**. Asustando, que es gerundio.



Te encanta ser el chico malo. Y ellos lo saben. Los desarrolladores llevan ya unos cuantos años y unos cuantos juegos explotando nuestra atracción malsana por el lado oscuro. Peter Molyneux fue uno de los encargados de abrir la veda con juegos como *Dungeon Keeper* o el más reciente *Black & White*. Es más, una de las franquicias que mayor número de ceros ha añadido a la cuenta corriente de sus creadores, *Grand Theft Auto*, no se corta y expone las cosas como son: nos morimos por ser el malo de la película, el que rompe las reglas, el que hace llorar a los niños.

La atracción no es tan extraña. Súmale a la educación que recibes en el colegio todas esas películas o esos libros en los que el héroe es el héroe más grande del mundo y el malo el más perverso y oscuro personaje. Al final, de tanto insistir, uno prefiere pasarse al bando del odiado antes que ganar la batalla, cantar la moraleja final o salirse con la chica. Darth Vader antes que Luke Skywalker.

Caricatura del miedo

En *Ghost Master* eres el malo. Sólo que, esta vez, Empire ha prescindido de dilemas éticos y moralinas indigestas para sumergirnos en un conflicto (fantasmas contra humanos) disfrazado de videojuego con un mucho de chiste. Es fácil dejarse querer por este juego. Primero, como ya se ha dicho, porque te pone en el otro lado. Segundo, porque su propio planteamiento se sale un tanto de lo establecido no ya en las bases del género de la estrategia, sino de los juegos en general.

Esencialmente, lo que hay que hacer en *Ghost Master* es asustar, convertirte, como muy bien indica el propio título del juego, en un Maestro de los Fantasmas. Para ello, se sitúa en un escenario (locales encantados, desde residencias de estudiantes a hospitales) en el que los personajes principales (fan-

tasmas del más variado pelaje) deben asustar a una serie de personajes secundarios.

El planteamiento es sencillo, lo interesante, por lo menos en teoría, es la cantidad de posibilidades a que da lugar. Obviamente, uno no consigue el mismo efecto utilizando a un fantasma especializado en telequinesia que a otro al que le chifle estropear los electrodomésticos. Antes de cada partida, puedes acceder a una pantalla de selección de fantasmas. Al ser las posibilidades tan numerosas, el ordenador te da ventaja: pincha sobre la opción de recomendado y la inteligencia artificial de tu PC configurará el ejército de fantasmas idóneo para cada tipo de situación.

Dicho así, parece que uno tiene que soltar sus fantasmas en medio de una habitación y dedicarse a gritar o a mover los muebles para cumplir sus objetivos, pero nada más lejos de la realidad. Cada uno de los fantasmas tiene su propio tipo de poderes, aunque después, a medida que vas ganando experiencia como jefe del Otro Lado, les puedas añadir nuevas habilidades.

Ghost Master es, en cierto sentido, como el reverso oscuro de Los Sims

Estrategia fantasmal

¿Dónde está el reto del juego? En algo tan efectivo como saber qué hacer en cada momento. Los mortales que corretean por la pantalla, y que reconoces gracias a unos retratos situados a la derecha del monitor, serán más o menos receptivos, más o menos crédulos. La cuestión fundamental es que no puedes asustarlos a todos utilizando idénticos poderes.

El juego se encarga de darte pistas. Por ejemplo, puedes leer sus biografías para destapar así sus miedos (conscientes e inconscientes, los desarrolladores de videojuegos también han leído a Freud) y aprovecharte de ellos. Como en los viejos arcades de los 80, que apostaban por una curva de dificultad siempre ascendente, la cosa se va complicando. En fases avanzadas, descubres que asustar a determinados mortales no es tan sencillo.

En fin, un extraordinario punto de partida. Pero juegos como *Ghost Master* corren un serio peligro: perder fuelle a medida que avanzas. Conscientes de esto, las lumbreras de Sick Puppies han optado por un diseño imaginativo de todas y cada una de las misiones. El secreto está en la variedad. Puede que parte de la diversión de *Ghost Master* sea darle miedo a los personajes que pululan por la pantalla, pero lo interesante es que, en determinadas fases, los papeles parecen dar la vuelta: el objetivo no es conseguir que los humanos salgan despavoridos corriendo por la puerta, sino evitar asustarlos.


Debes seleccionar los poderes de tu fantasma para asustar a los mortales

Las horas muertas

Si lo piensas, *Ghost Master* es, en cierto sentido, como el reverso oscuro de *Los Sims*. Obviamente, los diseñadores del juego han tenido muy en cuenta la obra de



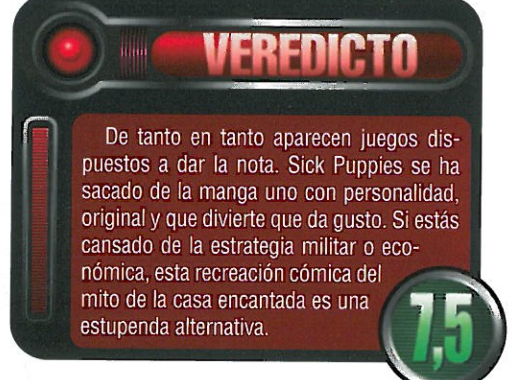
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma
- Textos de pantalla: España
- Voces: España

Web www.ghostmaster.com



VEREDICTO

De tanto en tanto aparecen juegos dispuestos a dar la nota. Sick Puppies se ha sacado de la manga uno con personalidad, original y que divierte que da gusto. Si estás cansado de la estrategia militar o económica, esta recreación cómica del mito de la casa encantada es una estupenda alternativa.

7,5

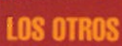
FANTASMAS DE CINE

El cine está lleno de fantasmas, en sentido literal y figurado. De un tiempo a esta parte, el reino del celuloide comparte con el del más allá su gusto por las historias con personajes salidos de quién sabe dónde. Ahí van algunos ejemplos



EL SEXTO SENTIDO

Dio el pistoletazo de salida, y con ella comenzó la moda. Esta película revitalizó el género con su mezcla de pavor psicológico e historias de regusto paranormal. De paso, lanzó a protagonista y director a la estratosfera hollywoodiense. Ni Bruce Willis parecía creérselo.



LOS OTROS



Dicen que Amenábar ya tenía escrito el guión mucho antes del estreno de *El sexto sentido* y que, tras ir a verla, salió del cine llorando. Lógico, parte del encanto de lo que sería *Los otros* se iba al garete. Pero sigue siendo una muy buena historia de fantasmas a lo Washington Irving.

THE RING

El cine oriental se pone de moda. El trío formado por Nakata, Suzuki y Takahashi (director, escritor y guionista, respectivamente) repetiría en *Dark Water*. Miedo, fantasmas y cintas de vídeo para una película de esas que se llaman de culto. Hasta Hollywood ha hecho un remake.

LO QUE LA VERDAD ESCONDE



Zemeckis se empeña en hacer películas, pero desde la trilogía de *Regreso al futuro* más parece un funcionario de las imágenes que un director. Harrison Ford y Michelle Pfeiffer metidos en conflictos matrimoniales por obra y gracia de un ente empeñado en que se mueran de miedo.



JU-ON

Más cine oriental, esta vez inédito en la piel de toro. Con varios relatos en uno, *Ju-On*, también conocida como *The Grudge*, repesca la idea del niño y la madre encerrados en una casa encantada. Una oda a los vecinos que nunca desearías tener.



Algunos de los efectos le otorgan al juego un inusual colorido.



Los humanos que huyen aparecen en pantalla con su retrato tachado.

Maxis, algo patente en la estética de los mortales que deambulan por los edificios en los que tienes que actuar. Si eres de mente retorcida y *Los Sims* no es santo de tu devoción, puedes encontrarle un añadido al juego: tomártelo como una especie de venganza.

Sea como sea, y hablando ya en serio, los personajillos de Will Wright y estos pobres mortales sometidos a la esclavitud del más allá comparten algo más que estética. Tanto en un juego como en otro, puedes abandonar teclado y ratón para dedicarte a contemplar la vida artificial de los elementos que deambulan por la pantalla. Sick Puppies ha pretendido construir un juego más o menos vivo en el que tanto protagonistas como secundarios poseen ciertos patrones de comportamiento determinado que hacen que ejercer de mirón sea una forma alternativa de jugar.

Ahora bien, aunque al juego le sobran ideas eficaces y originales, también tiene algún que otro defecto. El principal tal vez sea la imposibilidad de grabar la partida allá donde uno quisiera. La cosa no acaba aquí. Algunos de los poderes de los fantasmas no están excesivamente claros. Es más, ni aun jugando lo suficiente llegas a averiguar para qué demonios sirve, por ejemplo, simular los ruidos de una tormenta. Y otro más: en algunas de las misiones, Sick Puppies se ha olvidado de encontrar un equilibrio adecuado. Mientras algunas fases se resuelven por sí solas, otras son una incógnita a la que sólo encuetras solución pasadas unas buenas horas.

Pero seamos justos. Si a uno le da por medir la calidad de un juego en función de sus buenos y malos detalles, los buenos, por lo menos en este caso, acaban ganando por goleada. *Ghost Master* es un juego notable, aunque en algunas ocasiones dé motivos para la frustración. Afortunadamente, lo olvidas cuando ves a una adolescente con trencitas correr por la casa dando gritos de terror. Perversos que somos. Y tan contentos.



Debes seleccionar el tipo de fantasmas con que quieres jugar.



Un curioso mapa va marcando tu avance. Cada casa marca las diferentes partidas.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pivotal Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +16

Conflict DESERT STORM II

Aunque sigue el goteo de muertos en aquel país arrasado de Oriente Medio, aquí **ya hemos dejado de manifestarnos**. Tal vez por eso, **la aparición de un juego como *Conflict: Desert Storm II*** ya ni indigna ni escandaliza. **Produce**, más bien, una cierta **curiosidad morbosa**.

Por J. Ripoll

Conflict: Desert Storm II tal vez merezca un varapalo tan solo por lo oportunista que es sacar un juego ambientado en la primera Guerra del Golfo precisamente en este momento. Pero a fin de cuentas, ésta es una revista de juegos para PC, no de actualidad internacional. Además, los juegos bélicos actuales no son una demostración de tacto a la hora de adaptar conflictos reales. Todos, sin excepción, convierten en espectáculo el horror, el drama y la apoteosis de la violencia organizada, así que sería absurdo reprochar a este juego lo que, en definitiva, se tolera a todos los demás.

Como los videojuegos siguen encerrados en su burbuja acrítica y amoral, vamos a dejarnos de historias y analizar, sin más, lo que tiene de bueno y de malo una secuela que llega simultáneamente para todas las plataformas, aunque no lo haga para todas exactamente igual.

El equipo de uno solo

El mundo al revés. Tantos años argumentando la supremacía del PC frente a las consolas por sus



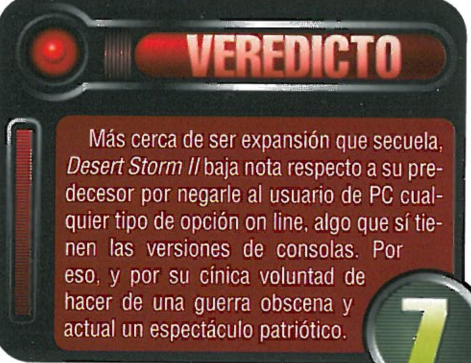
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: español

Web www.conflict.com/conflictDesertStorm2



VEREDICTO

Más cerca de ser expansión que secuela, *Desert Storm II* baja nota respecto a su predecesor por negarle al usuario de PC cualquier tipo de opción on line, algo que sí tienen las versiones de consolas. Por eso, y por su cínica voluntad de hacer de una guerra obscena y actual un espectáculo patriótico.

7



Siempre que puedas, manda a tus hombres por delante para despejar el terreno.

desarrollada capacidad para el juego en compañía y ahora, en el mismo mes, aparecen dos títulos (éste y *Freedom Fighters*) que ofrecen la posibilidad de partidas multijugador a los poseedores de Xbox, GameCube y PlayStation 2 y no a quienes dispongan de ordenadores. Manda huevos, que diría un ministro que mucho entiende de guerras, sobre todo de las recientes. Porque, quieras o no, uno se acostumbra a que juegos como éste sólo cuenten con resoluciones de hasta 1.280 x 1.024 o tengan un límite para grabar partidas, incluso vistan unos gráficos que necesitan prismáticos para atisbar la excelencia. Pero hasta aquí aguanta el orgullo del pecero. Que no tenga ni una triste opción multijugador entra de lleno en el terreno del abuso. Este juego tiene grandes virtudes, pero se hace difícil perdonar la falta de opciones on line.

El juego tiene grandes virtudes, pero se hace difícil perdonar la falta de opciones on line

Por suerte, bastan unos minutos de partida para olvidarse de las ausencias y disfrutar de las no pocas virtudes de una secuela que lo tiene todo para ampliar el limitado éxito de un predecesor. Repiten los cuatro soldados especialistas (ya sabes, el de armas pesadas, el del rifle francotirador, el especialista en bombas...) que pueden vestir el uniforme del ejército británico o estadounidense. Manejas a uno, el que quieras en cada momento. Al resto les das órdenes. Las de siempre: cúbreme, ataca o defiende la posición.

El sistema empleado es sencillo, incluso algo limitado. Olvídate de la variedad de iconos aparecida en *Ghost Recon* o *Battlefield 1942*, que se echan de menos. Un ejemplo: cuando uno de tus hombres es abatido, empieza una cuenta atrás en la que él permanece inmóvil hasta que finalmente muere, con el consiguiente fracaso de tu misión. Pues bien, no existe la posibilidad de decirle a alguien de tu equipo que acuda a sanar a ese hombre antes de que sea demasiado tarde. O lo haces tú, o ya puedes ir reiniciando.

Esto sucede más veces de las que sería deseable, en parte, por la inteligencia artificial, que sólo ha mejorado ligeramente respecto al título original. Los enemigos lanzan granadas a las primeras de cambio y saben bien cuál es el mejor lugar del escenario en el que protegerse. En cambio, los miembros de tu formación permanecen más estáticos de lo que sería deseable.

Una lástima, porque al juego le sobran animaciones. Tus soldados pueden agacharse, dar volteretas a un lado y a otro, asomar la cabeza para ver si hay alguien en la otra esquina... Saltar no, y ése es otro de los grandes misterios sin respuesta que rodean al juego.



Pese a todo...

A partir de aquí, todo son alabanzas. La variedad de armas y utensilios de combate es abrumadora, hay más misiones en las que pilotar jeeps y tanques y el renovado sistema de partículas da más entidad a las explosiones, sirve para hacer útiles las granadas de humo y duplica el interés en los escenarios sometidos a tormentas de arena que reducen (y mucho) la visibilidad. En eso, en el nivel de los escenarios, *Desert Storm II* sí marca distancias frente al original. Los poblados iraquíes son platós especialmente diseñados para el combate; con barricadas naturales, con cuidados escenarios interiores, con minas, con tanques poderosos y con coches que explotan al menor impacto de bala.

Hay de todo menos civiles. No vemos madres, niños, ancianos o periodistas. Si éste fuese de verdad un juego "basado en hechos reales", debería ser fiel a "los hechos" y mostrarnos también los "daños colaterales" de esta guerra ajena. Pero bueno, mejor lo dejamos: como decíamos en el primer párrafo, esto es una revista de juegos y ésa ya no es nuestra guerra.



No pierdas el tiempo con los helicópteros: son indestructibles.



La misión de desactivar bombas es más rutinaria de lo deseable.



Las explosiones son el elemento gráfico que más ha mejorado.



A estos iraquíes no les irían nada mal unos rostros más detallados.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Es el **hombre récord** del golf mundial. **Sus cifras son de otra galaxia**. A los 21 ganó su primer **Master**, a los 25 ya había sido capaz de adjudicarse los **cuatro Grand Slam**. Y, desde hace unas temporadas, **domina también la simulación** deportiva mundial.

Por D. Valverde

Que quede claro: estamos ante la nueva entrega del que ha sido, indiscutiblemente y por méritos propios, el mejor simulador deportivo para PC de los últimos meses. Entre las cacareadas entregas de FIFAs, NBAs y demás productos centrados en deportes de mayor popularidad, este impecable simulador de golf logró cosechar inmejorables críticas por parte de la prensa especializada y de los jugadores de medio planeta.

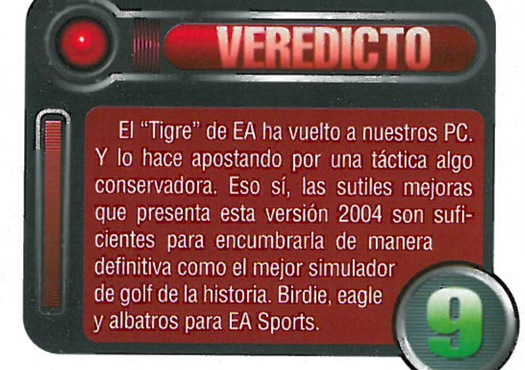

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 733 MHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	2

Idioma: Textos de pantalla, Voces

Web: www.easports.com/games/tigerwoods2004


VEREDICTO

El "Tigre" de EA ha vuelto a nuestros PC. Y lo hace apostando por una táctica algo conservadora. Eso sí, las sutiles mejoras que presenta esta versión 2004 son suficientes para encumbrarla de manera definitiva como el mejor simulador de golf de la historia. Birdie, eagle y albatros para EA Sports.

9

Conscientes de este gran resultado, los chicos de EA Sports han decidido no abrir el tentador baúl de la "revolución" y han optado por servirnos (llámalos conservadores) una versión remozada de su exitoso simulador golfístico. Que nadie se lleve a engaño, este *Tiger Woods 2004* no es muy diferente de su anterior entrega. Es más, es prácticamente idéntico al *2003* en muchos aspectos. Pero en el caso que nos ocupa, esto no es necesariamente malo, ni mucho menos.

El aspecto gráfico de esta versión 2004 no difiere mucho de lo visto anteriormente. A pesar de que los grafistas de EA se han esmerado para ofrecernos un entorno gráfico mucho más sólido, dotando las texturas de personajes y escenarios de un mayor nivel detalle y definición, no es difícil darse cuenta de que el motor gráfico apenas ha sufrido cambios sustanciales. Con todo, cabe destacar que se han añadido y perfeccionado algunos efectos gráficos de última generación muy vistosos (como la niebla volumétrica y las fuentes de luz dinámicas) y que se ha puesto especial énfasis en los modelados 3D de la vegetación y los efectos climatológicos (nubes, puestas de sol, rachas de viento...). Así pues, gráficamente, y a pesar del relativo conservadurismo, este Tiger sigue rayando a un gran nivel.

Física y swing

La física de la bola es del todo convincente. Sus elegantes vuelos sobre los hoyos son un auténtico festín visual y una soberana lección de aeronáutica aplicada: su trayectoria varía de un modo totalmente realista en función de la velocidad y dirección del viento y de la naturaleza de nuestro golpe (potencia, efecto, palo seleccionado...).

Además, en esta versión 2004 se han mejorado y reubicado ciertos elementos de la interfaz de golpe para que el jugador tenga más control sobre su pegada. Ejecutar todo tipo de *drives*, *punchs*, *flops* o *putts* y controlar su ejecución es ahora más fácil que nunca. El sistema de golpeo de la bola, bautizado como "True Swing" (ya empleado en la edición 2003), nos sigue pareciendo

REBELDES DEL SWING

En el modo de simulación, puedes ponerte en la piel de algunos de los mejores golfistas de la PGA y del Tour Europeo. El gran ausente no es otro que el español Sergio García.



EL REY ➡ TIGER WOODS

Un marciano que juega al golf, el mejor golfista de todos los tiempos con permiso de Jack Nicklaus. El Tigre es uno de los tres deportistas mejor pagados del planeta.



LA ALTERNATIVA ➡ COLIN MONTGOMERIE

Este escocés debutó en 1987 y es uno de los grandes jugadores del circuito europeo. Iba para economista, pero no tardó en descubrir que lo suyo eran los palos.



LA CALMA ➡ VIJAY SINGH

Otro de los grandes. Nació en las Islas Fidji en 1963 y es profesional desde los 17 años. Se adjudicó el *Masters* en el 2000 y es conocido por sus nervios de acero.

LA AUSENCIA ➡ SERGIO GARCIA

Lo tiene todo: talento, ambición y desparpajo en sus golpes. Este prometedor castellonense de 23 años será la imagen de la carátula del *Links 2004* de Microsoft.





¿Quién ha engañado a Colin para que aceptara este "desafío"?



Esta versión 2004 presenta algunos efectos gráficos muy vistosos.

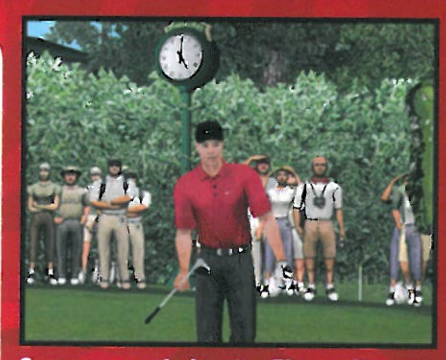
sumamente efectivo y preciso, aunque te recomendamos tener la base del ratón limpia. Si eres más clasicote, siempre puedes optar por el antiguo método de swing del doble o triple clic.

No hay dos golfistas iguales

Tiger Woods 2004 ofrece dos modos de juego muy ricos en posibilidades. Por un lado, está el modo de simulación, en el que puedes participar con el golfista que quieras en torneos preestablecidos (hay cinco nuevos recorridos) o en los tuyos propios. Por el otro, está el apetitoso modo carrera, con el que es posible crear a tu golfista y personalizarlo (gracias al excepcional sistema "Game Face") hasta límites insospechados, haciéndolo participar en torneos y todo tipo de desafíos para conseguir nuevo equipamiento (guantes, tatuajes, gafas de sol...) y mejoras en los atributos físicos y de juego.

En el modo carrera puedes crear a tu golfista y personalizarlo hasta límites insospechados

Si sumamos todo lo anterior, veremos que este *Tiger Woods* es algo mejor que su predecesor. Pero que quede claro que estas mejoras residen más en la forma que en el fondo. Porque en definitiva, como diría Jesulín, "este *Tigre* sigue siendo el mismo": un sólido simulador de golf que rezuma calidad, adicción y jugabilidad por los cuatro costados. Quizás no sea imprescindible en tu colección si tienes la edición 2003, pero hazte con él sin dudarlo en caso contrario.



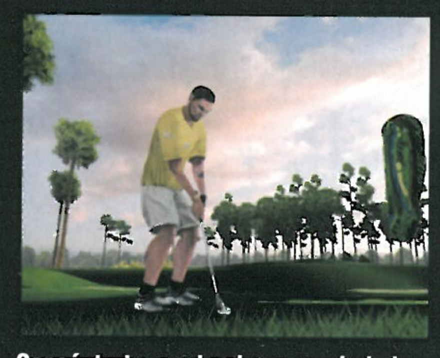
Que se pare el planeta. El gran Tiger Woods va a golpear esa bola.



Ésta es la innovadora interfaz de personalización de tu golfista.



Recuerda lo que te dijo el Maestro Tiger: "La rejilla guiará tu putt..."



Concéntrate en el golpe y pon la bola en el green.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Brain in a Jar • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 45,95 € • **PEGI:** +3

INDYCAR SERIES

Por A. Guerra

¿Indy qué? Sí, **seguro que alguna vez has visto una carrera** de éstas en un bar o navegando por los canales del satélite. El concepto es bien sencillo: **veloces monoplazas** dando vueltas en circuitos **tipo NASCAR**. Las **emociones fuertes** están **garantizadas**.

La Fórmula Indy es una de las especialidades de motor menos conocidas en Europa. Se trata de una competición genuinamente americana, como el NASCAR o el Cart, y tal vez eso disuada a algunos jugadores. Pese a todo, vale la pena darle una oportunidad a este juego: a menos que te repatee el hígado la idea de dar 200 vueltas a un circuito oval, *IndyCar Series* te acelerará el pulso.

La competición consta de 15 carreras, entre las que destaca la famosa Indy 500. Los vehículos superan los 300 Km/h con cierta frecuencia, no sólo en momentos aislados de velocidad punta. Las características de los trazados invitan a no bajar de la quinta marcha y olvidarse del freno. Aun así, no pienses que se trata de un arcade de velocidad descerebrada y sin complicaciones. Al contrario, se trata de una simulación concienzuda en la que el menor despiste hace que te des de bruces contra el muro.

El nivel de sensibilidad del coche asombra desde la primera partida, sobre todo si (como es recomendable) lo juegas con un volante. Cada pequeño giro se traduce en cambios casi bruscos de dirección. Debido a la física realista y el diseño de las rasantes (que a veces son inclinadas), es muy fácil salirse de la trayectoria.

Tener el control

Por suerte, la dificultad puede regularse de forma que vayas aprendiendo a hacerte con los controles de manera progresiva. En el nivel fácil, eres invulnerable y no te enseñan banderas de penalización. Además, puedes empezar por la escuela interactiva, un modo tutorial idóneo para familiarizarte con los secretos de la interfaz, rebufos y contrapesos. Con eso y algunas pruebas en el



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.codemasters.com/indycarseries





La reproducción de los vehículos es muy fidedigna.


El asfalto de algunos circuitos presenta irregularidades y baches.


El habitáculo es sencillo, pero cuenta con la información necesaria.

El nivel de sensibilidad del coche asombra desde la primera partida, todo si lo juegas con un volante

garaje, pronto te convertirás en un experto en resistencias aerodinámicas y subvirajes.

Dispones de gran cantidad de indicadores en pantalla, desde los datos habituales en todo juego de carreras que se precie a información sobre tu relación de pesos, el combustible que te queda y el máximo que puedes consumir por vuelta, el estado de los boxes, la temperatura de los neumáticos o determinados indicadores de aviso. Pese a que el acceso a toda esta información es cómodo y está bien ordenado, son tantos los aspectos a tener en cuenta que ni siquiera puedes pestañear durante la carrera.

En los niveles de dificultad inferiores es posible ignorar los indicadores, pero en los avanzados suponen tu única esperanza de evitar imprevistos y averías de todo tipo. Lo mismo puede decirse de las transmisiones por radio, que te aportan información muy valiosa, sobre todo cuando empleas las cámaras desde el interior de cabina o en primera persona, ya que en estos casos careces de visión periférica suficiente para evitar tocarte con los contrarios.

La milla más rápida

La sensación de velocidad es casi perfecta, y también son muy destacables la variedad de circuitos, la alternancia entre carreras diurnas y nocturnas, la cantidad de cámaras disponibles o las texturas del asfalto. Mención aparte merece la inteligencia artificial de los pilotos, que va evolucionando a lo largo de la temporada en función de la posición que ocupan en la general, tu manera de conducir y el momento en que transcurre la carrera.

Además, tras alcanzar determinados objetivos, puedes acceder a nuevos contenidos y extras. La amplitud de opciones, la calidad sonora (¡por fin un juego de carreras con música adecuada a las circunstancias!) y el acabado general de todos sus elementos resultan notables. Sólo nos preguntamos qué fue del multijugador, aunque esta ausencia está compensada, en parte, por la traducción al castellano de todos los textos y voces.

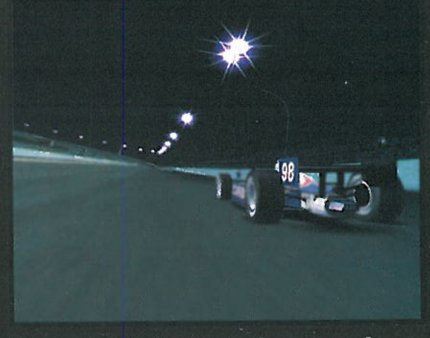
Aunque *IndyCar Series* no puede competir con la extraordinaria pulcritud de *Nascar Racing 2003* o la brillantez visual de *F1 Challenge 99-02*, no cabe duda de que se trata de una simulación de gran calidad. Su gran virtud son las excelentes sensaciones de carrera que transmite, adecuadas tanto para los más cualificados locos del volante como para jugadores con muchos menos kilómetros a cuestas.

PROFESOR PARTICULAR



Muy pocos videojuegos pueden presumir de una escuela de conducción como la de *IndyCar Series*. Por algo la dirige un piloto con 25 años de experiencia, Eddie Cheever Jr. Controles, rendimiento, clasificaciones, técnicas, boxes, neutralización y campeonato están al alcance de tu mano. Las lecciones, que puedes tomar en el orden que prefieras, te lo cuentan casi todo, resaltando en pantalla los aspectos más importantes. Lo mejor es que al final hay pruebas interactivas, para que el usuario demuestre que ha aprendido y, de paso, se haga con algunas medallas, tarjetas y premios.


La visión subjetiva resulta bastante espectacular.

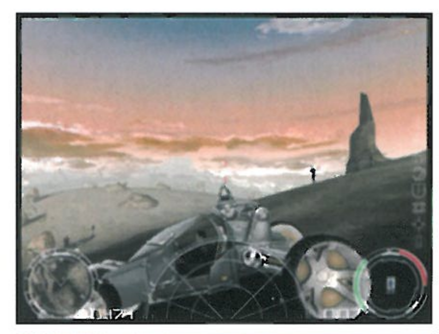

La noche añade dramatismo a cada acción en carrera.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Techland • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 45,95 € • **PEGI:** +16

CHROME

Lo firma una compañía polaca, **Techland**, de la que muy poco se sabía hasta hora. **Acumula tópicos futuristas**, sí, **pero consigue dotarlos de** un envoltorio de **lujo**. Pese a lo poco que has oído hablar de él, ***Chrome*** **reclama tu atención** y algo de espacio en tu disco duro.

Por J. Ripoll







FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español



Web www.chromethegame.com/en/show.php

VEREDICTO

No es un juego original, pues en él se encuentran huellas de *Halo*, *Operation Flashpoint* y *Deus Ex*, pero sí que es técnicamente brillante. Su gran física, los enormes escenarios, la posibilidad de utilizar vehículos y la competencia de los enemigos lo han convertido en una grata sorpresa.

7

Mientras Gearbox sigue retrasando la llegada de la esperada conversión de *Halo* a PC, las compañías que diseñaron sus juegos a imagen y semejanza de la obra maestra de Bungie van mostrado sus cartas. Tras *Breed*, llega la hora de *Chrome*. Uno y otro vienen firmados por compañías poco conocidas y comparten escenarios gigantescos, la posibilidad de pilotar vehículos y un buen puñado de armas. Además, ambos resultan ser juegos de segundas impresiones: exigen tiempo, paciencia y buena voluntad.

Camino a Valkyria

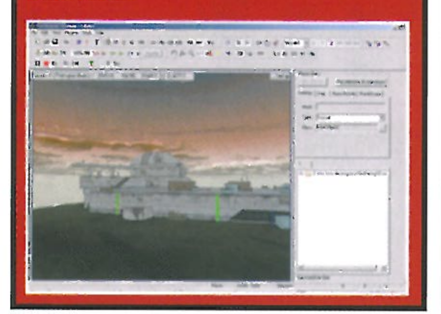
Empecemos por las presentaciones. Tu personaje es Logan. Ya le conoces: es el rudo mercenario de dudoso pasado que sueles encontrarte en juegos parecidos a éste. Junto a él, Carrie, lo más parecido a una camionera galáctica que se ha visto en juego alguno. Ambos emprenden rumbo a Valkyria, la galaxia muy lejana de turno, en la que se ven



Las armas pesadas son imprescindibles para eliminar a los robots.

PUNTO DE INICIO

Como casi todo juego de acción reciente que se precie, *Chrome* incluye un editor de niveles. Se trata de un editor bastante sencillo que no requiere de grandes ordenadores y que, además, cuenta con el soporte técnico de los propios diseñadores, que no dejan de colgar tutoriales y alentar a la creación de mapas amateur (algunos ya disponibles en la web oficial). Unos pensarán que este tipo de complementos dan mucha cuerda a los juegos de acción, otros, que el tiempo dedicado a la creación del editor podría haberse gastado en el juego en sí. En pocos meses, sabremos quién tenía razón.





Es importante rastrear los cadáveres en busca de salud y munición.



Una dosis de polígonos en esos rostros no vendría nada mal.



Hay una misión con barricadas similar a la de *Unreal 2*.

envueltos en una de esas conspiraciones planetarias con final feliz.

El guión, como ves, no da para más, pero los diálogos entre los personajes consiguen darle un cierto interés. Desgraciadamente, el pésimo doblaje al castellano y las pobres animaciones de los rostros de los personajes estropean un tanto las escenas no interactivas.

Pero todo mejora en cuanto llega la hora de dejarse de guiones y guiños cinematográficos y ponerse a jugar. Las 14 espectaculares misiones convencen desde el principio: el objetivo es lo de menos, lo importante es cómo conseguirlo. Olvídate de los combates directos y la lucha cuerpo a cuerpo; éste es uno de esos juegos llamados de "acción táctica", lo que implica partidas lentas y pensadas.

Es un juego complicado que cuenta con varios niveles de dificultad muy bien escalados

Para empezar, dispones de un sistema de inventario por módulos, idéntico al utilizado en *Deus Ex*, que limita tu capacidad para transportar material. Sin excesos armamentísticos y con escasa munición, queda claro que todos los disparos que des deben estar bien calculados. En los primeros niveles, eso resulta casi imposible, puesto que la mirilla del arma ayuda bien poco y no dispones de zoom para afinar el tiro. Por suerte, a medida que vas avanzando se adquieren una serie de modificaciones (implementaciones biónicas herencia, nuevamente, de *Deus Ex*) que permiten variaciones en las estrategias de combate. Tienes la opción de ser extremadamente veloz, resistente o silencioso, recursos necesarios si no quieres ser pasto de los peces.

Chrome es un juego complicado que cuenta con varios niveles de dificultad muy bien escalados. Sea cual sea tu elección, los enemigos siempre se comportan de forma eficaz, buscando refuerzos o cobertura y esperando a que agotes la munición para atacar. La única laguna llega cuando debes pasar desapercibido, una especie de lotería sin sentido alguno: a veces te descubren, a veces no, la inteligencia artificial poco tiene que ver con ello.

La fuerza del entorno

Chrome se las arregla para sacarle un par de cuerpos de ventaja a muchos de sus modelos (sobre todo *Hitman*) en el aspecto gráfico. Utilizando un motor de creación propia, consigue recrear cinco islas gigantescas llenas de plantas y árboles de más de cien especies diferentes. Dadas las grandes distancias que tiene que recorrer el usuario entre objetivo y objetivo, se han creado una serie de vehículos terrestres (desde jeeps a robots) fáciles de utilizar y que agilizan mucho el viaje.

Junto a la espectacular recreación de los escenarios, hay que destacar un gran trabajo en la física de coches y personajes, así como una colección de efectos de luz y explosiones que nada tienen que envidiar a las de *Unreal 2*. Eso sí, tanto lujo hay que pagarlo con un ordenador de última generación y algo de paciencia, ya que algunos niveles tardan más de cinco minutos en cargarse.

Lo dije al principio, *Chrome* es un juego que hay que tomarse con calma. Los impacientes saldrán corriendo nada más llegar, el resto puede que descubra ese título que hace suyas una combinación de virtudes ajenas que lo convierten, a su manera, en un juego único.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: The Bitmap Brothers • EDITOR: Friendware • PRECIO: 44,95 €

Si eres de los que no le buscan tres pies al gato y **andan a la caza de un juego eficaz** y que proporcione diversión inmediata, no sigas buscando. The **Bitmap Brothers te lo pone en bandeja**. El paquete **incluye** tanques, campos minados y **una Europa en guerra**.

World War II FRONTLINE COMMAND

Por X. Pita

Raro es que los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial incluyan tareas de gestión económica e intendencia. La mayoría optan por un tipo de estrategia más inmediato, centrado en la táctica, y *Frontline Command* no es una excepción. De lo que se trata aquí es de ir manejando una serie de tropas, cada una con sus diferentes utilidades, dentro del campo de batalla.

Olvídate de jugar con las fuerzas del Eje. The Bitmap Brothers ha construido un juego de campaña única en la que debes solucionar una serie de situaciones límite al frente de un grupo de soldados aliados. Ahora, si lo que te apetece es conducir un tanque y luchar por Alemania, siempre puedes recurrir a las opciones multijugador.

Distintos collares

Frontline Command utiliza el motor de *Z: Steel Soldiers* (anterior juego de la compañía desarrolladora) y un tipo de interfaz muy similar. Como su primo hermano, es un juego de consumo rápido que no se pierde en mares de opciones ni botones. Se ha creado una estrategia de fácil digestión, pensada, casi esencialmente, para que las partidas sean rápidas y equilibradas.

La idea funciona, pero sólo a medias. Al no tener que lidiar con problemas de tipo económico, la mecánica tiende a resultar tan sencilla como efectiva: avanza por el mapa, acaba con los enemigos y cumple los objetivos. Desgraciadamente, las cosas no siempre funcionan así, ya que en muchas de las misiones debes recorrer el mapa de punta a punta, y es en esos

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

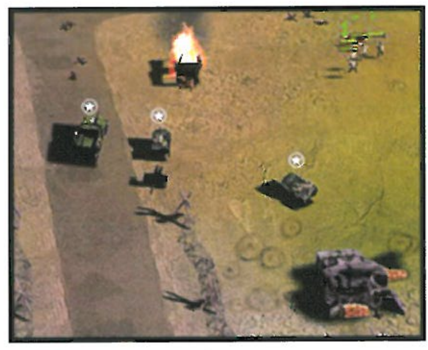
Web www.frontlinecommand.com

VEREDICTO

Se trata de un juego que hará las delicias de los estrategas menos duros, dada su fórmula de consumo rápido que a veces peca de excesivamente simplista. Lo peor, el ritmo lentísimo al que se desarrollan algunas misiones. Una opción asequible para los que no quieran complicarse la vida.

7

En algunas misiones, las unidades especializadas son imprescindibles.



Cruzar los escenarios es un proceso lento y fatigoso.

momentos cuando ruegas al cielo que tus unidades avancen mucho más deprisa. La lentitud con que se arrastran por los escenarios alarga innecesariamente la duración de las partidas y genera cierta sensación de aburrimiento.

En lo que sí destaca el juego es en el uso estratégico de las irregularidades del terreno. Aunque el paso de las dos a las tres dimensiones suele ser, con mucha frecuencia, una evolución meramente decorativa, *Frontline Command* parece haber tenido en cuenta que no es lo mismo intentar escalar una loma que defenderla. Tal vez el mayor hallazgo del juego sea convertir el entorno, el campo de batalla, en un personaje más.

Neurona de postín

El velo de guerra aquí funciona como tal, y los elementos del escenario más elevados, como edificios o colinas, limitan la capacidad de visión de tus soldados. Es más, algunas unidades tienen un campo de visión más amplio y, sobre todo, más elevado. Lo que en otros juegos no es más que una anécdota, se convierte aquí en pieza angular del diseño de misiones: con frecuencia, situarás en primera línea a esa unidad que es capaz de forzar su vista y despejar la oscuridad del entorno.

Por desgracia, estas notables ideas acaban dándose de bruces con algunas de las rutinas habituales en el género. Por ejemplo, una vez más, apreciamos que la inteligencia artificial no evoluciona al mismo ritmo que los gráficos. Aumenta el número de píxeles, pero no el de neuronas. Los soldados de *Frontline Command* no parecen tenerle el menor apego a la vida, lo que te obliga a ser tú quien vele por sus miserables pellejos y cambie de órdenes una y otra vez.

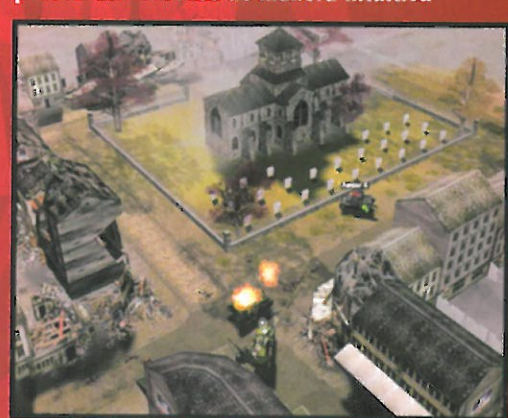
Por si fuera poco, no se puede cambiar el tipo de disparo cuando los soldados están siendo atacados ni éstos pueden devolver el fuego enemigo mientras caminan. Aun así, el ordenador ejecuta de vez en cuando movimientos que a ti te están vedados por alguna extraña razón.

Se trata de un juego de consumo rápido que no se pierde en mares de opciones ni botones



***Frontline Command* permite partidas multijugador con hasta cuatro personas.**


Gracias al círculo de movimientos y acciones, puedes dar órdenes de manera intuitiva


La moral de las tropas afecta a su rendimiento en combate.

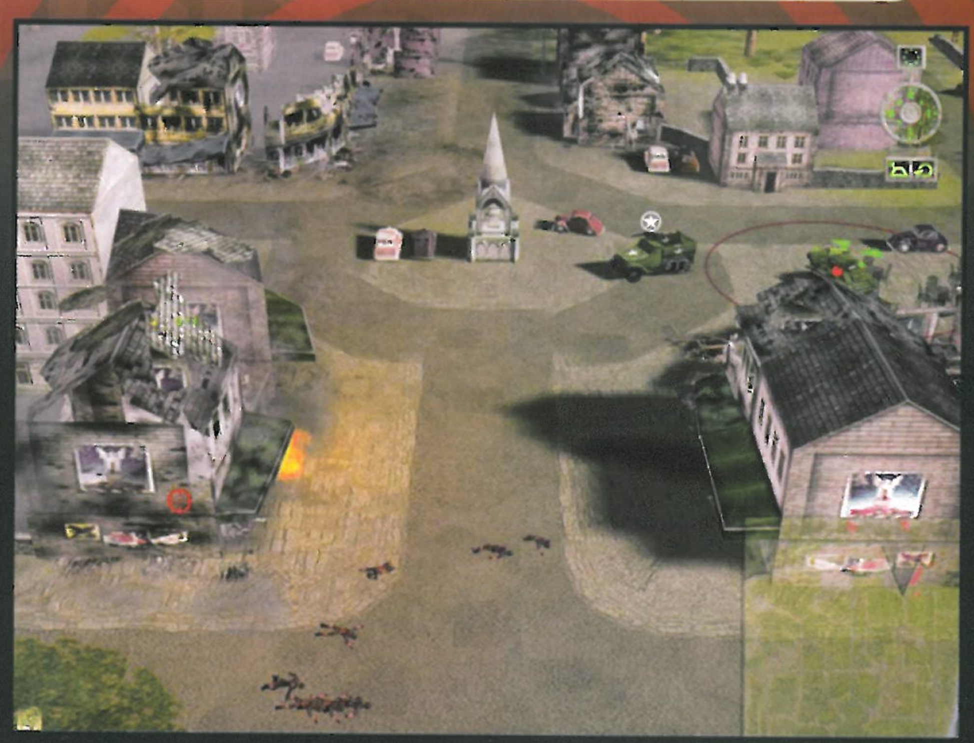
Estos desajustes son importantes, sí, pero no estropean el tipo de diversión directa y sin muchas complicaciones que ofrece *Frontline Command*, un juego algo por encima de la media y muy adecuado para jugadores que no quieran complicarse la vida.



CUANDO LA GUERRA DIO LA VUELTA



Aunque muchos de los juegos de estrategia basados en la Segunda Guerra Mundial prefieren centrarse en un escenario global que abarque casi todas las batallas importantes, *Frontline Command* se centra en un año: el decisivo 1944. Por entonces, la idea de que los Aliados podían frenar el avance de las fuerzas del Eje ya no parecía tan descabellada. Hitler, sobre todo tras la batalla del Kursk, estaba perdiendo la guerra en Rusia. Es más, por aquel entonces, la ventaja de Stalin sobre su rival empezaba a parecer incuestionable. Los bolcheviques contaban con siete millones de soldados frente a los cuatro del ejército alemán. La debacle nazi se confirmó con el inicio de la Operación Overlord, que llevó a los aliados a reconquistar Europa.


El juego incluye una respetable cantidad de vehículos a manejar.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +12

NHL 2004


Contempla el detalle de las texturas del stick y de la ropa del portero.

Coge el *stick*, roba el *puck* sin meterte en un *face-off* **y deshazte del adversario con un *deke*.** No es un trabalenguas, es sólo una clase avanzada de **vocabulario NHL**. Si no has entendido nada, no te preocupes. Ponte los patines, porque **el curso 2004 va a empezar**.

Por D. Valverde

La anterior edición de *NHL* ya se acercaba a la excelencia y parecía muy difícil de mejorar, pero aún tenía pequeñas lagunas en la inteligencia artificial, sobre todo cuando ésta asumía tareas defensivas. EA ha centrado sus esfuerzos en corregir estos leves desajustes. En esta edición, mejora sustancialmente el control de los jugadores a la hora de defender. Puedes repartir golpes de *stick* a diestro y siniestro, cargar con contundencia contra los adversarios, lanzarte al suelo con el *stick* horizontal para arrebatarle el disco a un contrario (*sweep check*)... Y todo ello sin tener que preocuparte de estar cerca o lejos del *puck*, ni tan siquiera de estar en su radio de acción. La flexibilidad de los movimientos defensivos permite, por ejemplo, aplastar sin piedad a un contrario contra los cristales en un lateral del campo mientras el disco está en la banda contraria.

Aunque la inteligencia artificial raya a gran nivel, la defensa del equipo rival sigue teniendo alguna que otra laguna, en especial, una extraña tendencia a quedarse quietos en los momentos más inoportunos. Asimismo, el juego te permite cambiar de táctica (ofensiva o defensiva, control de las líneas...) sobre la marcha, sin que haga falta parar el partido.

Días de hielo

Hay que destacar también el fabuloso sistema de detección de colisiones del juego. Los contactos entre superficies están resueltos a la perfección (jugador con jugador, disco con pared, disco con palo, disco con jugador...) y mención aparte merece la física del imprevisible *puck*. El pequeño disco se mueve sobre el hielo con un grado de realismo tal que incluso da la sensación de que estás asistiendo a una retransmisión deportiva real. Lo ves elevarse con naturalidad tras un golpe de *stick* contundente, rebotar en las paredes perdiendo velocidad, deslizarse suavemente pegado al hielo... Toda una magistral demostración de física aplicada cuyo grado de realismo haría palidecer al propio Newton.

Otras mejoras pasan por las ejecuciones de los uno contra uno y el repertorio de fintas al portero (*dekes*). Realizarlas es ahora más intuitivo que nunca, con lo que las



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	6
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

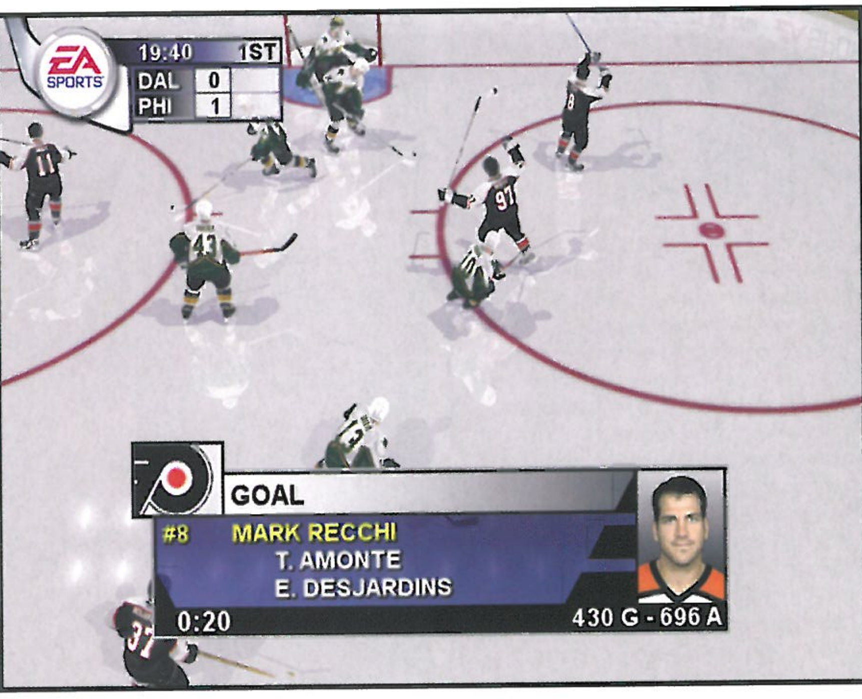
Web www.easports.com/platforms/games/nhl2003/pccd.jsp



VEREDICTO

Magistral. Sin duda, estamos ante uno de los mejores simuladores deportivos de todos los tiempos. EA ha sabido trasladar a nuestros PC toda la emoción que se respira en las heladas pistas de la NHL, dotando al juego de un apartado técnico de lujo, una IA mejorada y una excelente jugabilidad.

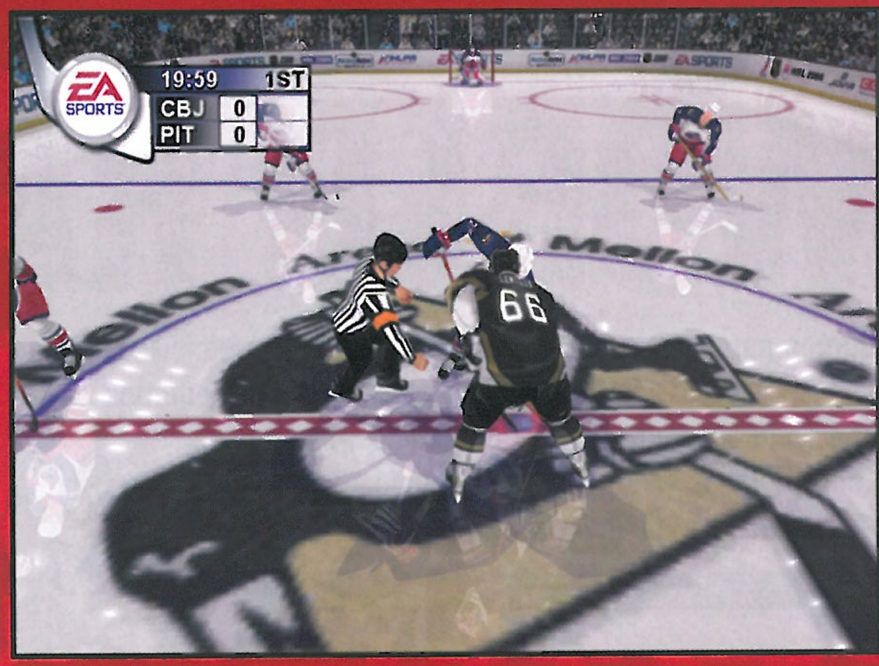
9



En la NHL, se premia con puntos al anotador y a los asistentes.



Puedes ejecutar todo tipo de pases con tan sólo dos botones.



En los duelos cara a cara, debes estar atento para llevarte el puck.

escapadas hacia portería contraria suelen acabar en vertiginosos enfrentamientos contra el portero de turno.

Duros de pelar

Otro aspecto que se ha retocado en esta versión 2004 es el de las luchas entre dos contrincantes. Las peleas se suceden aleatoriamente a lo largo del partido, y está en tus manos decidir si quieres pasar a los puños o prefieres el juego limpio a toda costa. A pesar de que la recreación de estas escenas pugilísticas está bien resuelta, los movimientos y el repertorio de golpes exhibidos se hacen un tanto repetitivos a la larga.

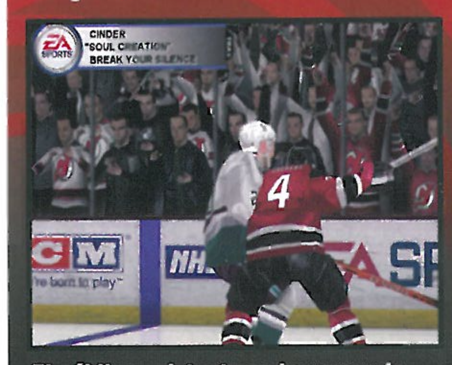
A nivel técnico, la calidad del título de EA es irreprochable. El modelado de los jugadores ofrece unas texturas extraordinarias y abundan los efectos gráficos de última generación (por ejemplo, el brillo y los reflejos de los cascos). Los jugadores presentan un gran parecido con sus homónimos de carne y hueso, y sus cuidadas expresiones faciales añaden realismo al conjunto. El hielo está recreado con todo lujo de detalles, destacando tanto las salpicaduras de los frenazos de los patines como los efectistas y espectaculares reflejos de los jugadores y luces sobre su superficie. En cuanto al sonido, tanto los efectos como la excepcional banda sonora rozan la perfección en todos los sentidos.

El ritmo de los partidos es frenético y te mantiene pegado al PC durante horas y horas

Pero si en algo destaca este *NHL 2004* es en su adictividad. El ritmo de los partidos es frenético y te mantiene pegado al PC durante horas y horas, sin descanso. En cierta manera, su vertiginoso desarrollo recuerda a aquel magnífico *Speedball* (1988) de los BitMap Brothers. Quizás acabes odiando a esa portería tan pequeña y a ese portero tan grande, pero seguramente al final comprendas cuál es el verdadero reto del juego: trabajarse cada uno de los preciados goles con hielo, sudor, y lágrimas.



Si eres demasiado violento, te pasarás cinco minutos en "la congeladora".



El público asistente se ha recreado con modelos en 3D.



Puedes escuchar tu propia lista de mp3 durante los partidos.

"HOCKEYSHIP" MANAGER



Por primera vez en la saga *NHL*, la versión 2004 permite ponerte al frente de un club de hockey hielo a lo largo de 20 temporadas (modo Dynasty). Puedes desempeñar todas las funciones de un manager, incluidas la compra-venta de jugadores, el control del draft, la negociación de contratos o aspectos económicos del club. Aunque es un modo de juego casi anecdótico, no deja de ser una interesante y curiosa alternativa a los ya clásicos modos de partido amistoso, temporada completa, torneo, play-off o partida online.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Synetic • EDITOR: TDK Mediactive • PRECIO: 33,95 € • PEGI: +3

WORLD RACING

Somos muchos los que sabemos apreciar la elegancia señorial de los Mercedes. Pero seguro que la mayoría **no tenemos uno en nuestro garaje**, así que **tendremos que conformarnos con** instalar toda una gama de **Mercedes virtuales** en nuestro compatible.

Por A. Guerra

La marca Mercedes-Benz suele asociarse a conceptos como elegancia, poderío o seguridad. Bajo esta denominación, encontramos vehículos que van de lo estrictamente clásico al deportivo más feroz, hechos para devorar kilómetros. Los alemanes de Synetic tenían muy claros los atractivos de esta compañía, de ahí que hoy podamos jugar a un juego con licencia Mercedes-Benz como *World Racing*.

El planteamiento es sencillo: tienes que convertirte en el mejor piloto de la casa. Debes superar una serie de carreras y pruebas prácticas de conducción y demostrar tu dominio del vehículo sobre todo tipo de superficies y en circunstancias muy variadas. El manual te informa de que tienes más de un centenar de vehículos y otros tantos circuitos a tu disposición, pero es un dato inexacto En realidad, hay alrededor de 25 coches distintos, pero cada modelo admite una serie de variantes que modifican sus prestaciones. Algo parecido ocurre con los circuitos: partiendo de siete grandes escenarios, se han diseñado multitud de recorridos y variantes diferentes.

No siempre el primero

Los decorados son amplios, atractivos e incluyen pistas de asfalto, tierra, colinas, túneles, circuitos de carreras, entornos urbanos y localizaciones como Japón, México o los Alpes. Hay mucho que explorar y multitud de objetos animados en el cielo. Lo extraño es que algunos objetos del escenario se comportan como roca viva y otros se pueden atravesar como fantasmas.

En cualquier caso, el apartado visual es estupendo, tanto en la recreación de los vehículos como de los recorridos. Lo mismo puede decirse del sistema de cámaras, que combina perspectivas en primera persona con cámaras sobre el capó o a vista de pájaro. Mención aparte merece la excelente perspectiva desde el habitáculo, que permite



Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,6 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	(español)
Voces	X

Web www.synetic.de



Le falta algo de profundidad y ciertos detalles chirrían un tanto, por lo que no logra situarse entre los mejores. De todas formas, se trata de un juego de notable calidad, con algunos elementos originales y una licencia más que atractiva, la de Mercedes-Benz.

7

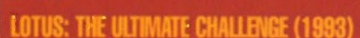


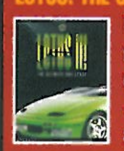
El interior del habitáculo no tiene nada que envidiar al de un Mercedes real.

MARCAS DE PRESTIGIO

No faltan juegos de carreras con licencias de marcas automovilísticas. Algunos de ellos han dejado huella en nuestra memoria.

FERRARI FORMULA ONE (1986)
Un buen juego de Electronic Arts que obtuvo bastante repercusión en su día e hizo justicia a la potencia del *caballino rampante*.


LOTUS: THE ULTIMATE CHALLENGE (1993)


Último juego de la trilogía realizada por Magnetic Fields (autores de *Rally Championship*). Un arcade apasionante.

FORD RACING (1999)
Primero de una serie que continuará próximamente. Ofreció una visión muy particular de las carreras de turismos.

RADICAL DRIVE / BEETLE BUGGIN' (1999)


Un juego de la compañía española Xpiral con el escarabajo como principal protagonista. Tuvo bastante éxito a nivel internacional.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 (2000)


Impresionante videojuego, de gran calidad y mejor presentación, basado en los automóviles de Ferdinand Porsche.

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING (2001)


Comienzo de la relación de Synetic y Mercedes, con grandes camiones y el asesoramiento de DaimlerChrysler AG.

mover la cabeza a ambos lados y disfrutar del nivel de detalle del salpicadero.

En cuanto a la interfaz, pasaremos de puntillas sobre la estructura de los menús, bastante extraña e incómoda, ya que separa los apartados de noticias por categorías y eso dificulta su seguimiento. Mucho más importante es el sistema de progreso implementado, donde no sólo cuenta ganar. El puesto obtenido no es más que uno de los seis parámetros que definen tu avance, también cuentan la experiencia, el rendimiento, la destreza, el juego limpio y la disciplina. Durante la carrera, estos indicadores mejoran en función de las habilidades que exhibas, detalles como si acumulas vueltas rápidas, evitas colisiones o llegas a la meta con el coche intacto.



Tanto la carrocería como el motor sufren desperfectos.

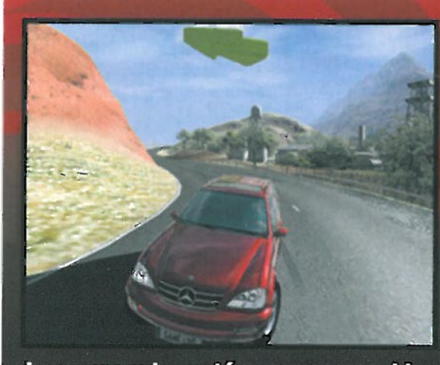
El puesto obtenido no es más que uno de los seis parámetros que definen tu avance en el juego

Una de cal, otra de arena

Tu escudería te va encargando también misiones concretas, habitualmente contrarreloj, que debes llevar a cabo mientras suena la música techno de la célebre discoteca Ministry of Sound. Las partidas multijugador se reducen a enfrentar dos usuarios en pantalla partida, aunque está previsto que un parche en el que están trabajando los desarrolladores permita incorporar varios extras, entre ellos, opciones de juego on line.

La inteligencia artificial de los pilotos rivales es muy buena: se comportan con lógica y su tipo de conducción es coherente. Si se te hace difícil, puedes reducir su fuerza, ya que las opciones de configuración son muy completas. A tu favor va que los vehículos sean realmente duros (demasiado), por lo que tienes que golpearlos con ganas para ver reducidas sus prestaciones.

Resumiendo, *World Racing* es una simulación sencilla (demasiado, pese a los 150 parámetros de datos originales que se han tenido en cuenta), pero rico en detalles brillantes y con un alto nivel técnico. Más que suficiente para garantizar un buen puñado de horas de diversión.



Los escenarios están muy conseguidos y dan libertad de movimientos.



Si golpeas los vehículos rivales, se te penaliza por juego sucio.



No falta la clásica opción de pantalla partida.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Reflexive Entertainment • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** + 12

LIONHEART

Atención, porque **una compañía sin experiencia** en el mundo del rol **se ha atrevido a** hacer un ejercicio de alquimia de muy alto riesgo. Su objetivo: **reconciliar a las dos facciones mayoritarias** entre los roleros. **Hacer que los caminos** de *Diablo* y *Baldur's Gate* **confluyan** en *Lionheart*.

Por J. J. Cid

Lionheart se desarrolla en una Edad Media ligeramente alterada por la magia. En ella, Ricardo Corazón de León acaba de derrotar al sultán Saladino y ejecutar a mil prisioneros, iniciando así la llamada Disyunción. Este fenómeno mágico atrae a este mundo a miles de demonios y criaturas malvadas. Saladino y Ricardo Corazón de León unen sus fuerzas para vencer esta nueva amenaza. Tras la victoria, la humanidad se ha visto gravemente corrompida y la Inquisición tiene que tomar partido. Es después de estos hechos cuando apareces tú, portador del legado de Corazón de León.

Desarrollo especial

Lo primero que llama la atención de *Lionheart* es la forma de crear el personaje protagonista. Reflexive Entertainment ha adaptado el sistema SPECIAL, ya utilizado en *Fallout*, a las necesidades impuestas por el argumento de *Lionheart*. Así, tienes cuatro razas a elegir y decenas de rasgos raciales y habilidades para ensamblar un personaje a tu gusto. En este proceso, también debes elegir qué espíritu te acompañará en la aventura. Atención al carácter de este ser, ya que su talante se hace patente a lo largo de todo el juego.

El desarrollo de la trama es muy original y la puesta en escena resulta admirable. En el transcurso de la aventura tienes que entablar relaciones con personajes históricos de la talla de Maquiavelo, Cervantes o Leonardo Da Vinci o criaturas de ficción como Don Quijote, que te toma por su escudero.

El arranque del juego resulta del todo espectacular. Las primeras horas con él pasan como una exhalación gracias a la



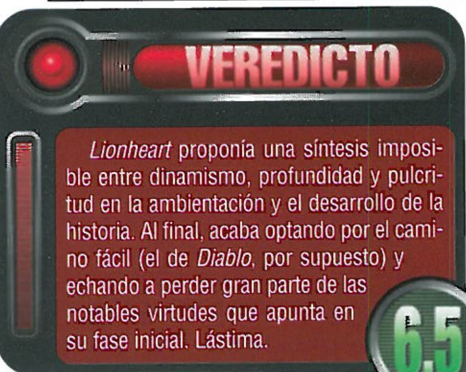
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	8 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web http://lionheart.blackisle.com/



VEREDICTO

Lionheart proponía una síntesis imposible entre dinamismo, profundidad y pulcritud en la ambientación y el desarrollo de la historia. Al final, acaba optando por el camino fácil (el de *Diablo*, por supuesto) y echando a perder gran parte de las notables virtudes que apunta en su fase inicial. Lástima.

6,5



Tu dominio de la magia será bien visto por la Iglesia.

FUSIÓN DE IDEAS

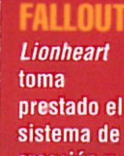
***Lionheart* recoge el testigo de tres grandes sagas, referentes claros a la hora de acercarse al género del rol. El resultado es un producto que puede atraer a jugadores de todo tipo.**

BALDUR'S GATE



La influencia de esta saga es más que obvia. La forma en que se encauza la historia y como van surgiendo las búsquedas recuerdan sin duda al clásico rolero de BioWare. Los gráficos también van en la línea.

DIABLO



El rol nunca había destilado tanta adrenalina ni había enganchado tanto hasta la aparición del juego de Blizzard. Los combates de *Lionheart* heredan el dinamismo y la accesibilidad de este diabólico juego.

FALLOUT



***Lionheart* toma prestado el sistema de creación y desarrollo de personaje de este juego. Aunque no lo hace con todas sus consecuencias, las posibilidades que otorga el sistema SPECIAL son realmente notables.**

agilidad con que combina el dinamismo de *Diablo* con la ambientación y la profundidad de *Baldur's Gate*. La historia se hace atractiva, las tareas que vas asumiendo son un desafío constante y en todo momento existe algo que te invita a seguir explorando. Esta parte de la aventura se desarrolla casi por completo en la ciudad medieval de Barcelona. Todas las misiones giran alrededor de sus distritos, y conocer sus entresijos políticos y sociales te lleva más de la mitad del juego. Lo malo es que en Barcelona se termina todo.

La primera parte de la aventura se desarrolla casi por completo en la ciudad medieval de Barcelona

El triunfo de Diablo

Tras unas 20 horas de juego, dejas atrás la Ciudad Condal, y es entonces cuando el interés de *Lionheart* cae en picado. Todas las virtudes del juego (la variedad de las tareas asumidas, la ambientación, el desarrollo de la trama...) se evaporan para ceder el paso a la herencia de *Diablo*, y *Lionheart* se convierte en hijo bastardo del juego de Blizzard. Las exploraciones se hacen difíciles y pesadas, sin más aliciente que seguir liquidando enemigos. No hay nada de malo en buscar inspiración en juegos ajenos, pero es una pena que *Lionheart* renuncie tan fácilmente a los signos de identidad que había mostrado al comienzo y que logran seducirte.

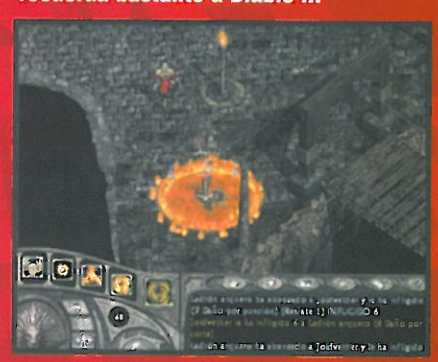
El acabado técnico del juego es realmente aceptable. El apartado gráfico demuestra un evidente gusto por el detalle. Aunque carece de un entorno tridimensional, no se echan de menos en ningún momento filigranas gráficas para ponerte en situación.

El ambiente sonoro también es merecedor de un notable alto, con melodías de ambiente de altura y voces de los personajes correctas y bien caracterizadas. Lástima que el juego no haya sido doblado, pero esta vez al menos se han incluido unos subtítulos decentemente traducidos que ayudarán a los que no dominen el inglés.

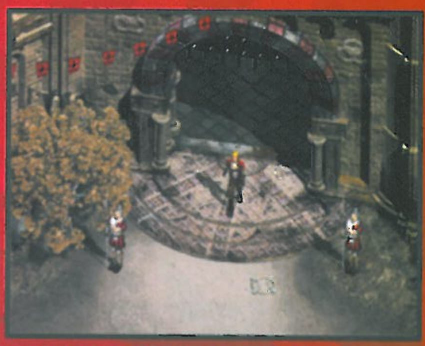
Es una pena que un juego que apuntaba tan alto haya acabado siendo tan poco fiel a sí mismo. Para el recuerdo queda esa Barcelona medieval dominada por el miedo a la magia y tiranizada por una Inquisición sin escrúpulos. Sin duda, uno de los mejores planteamientos de que hemos disfrutado en los últimos meses en los juegos de rol.



El proceso de adquisición de habilidades recuerda bastante a *Diablo II*.



Los combates ponen muy a prueba tu habilidad con el ratón.



La interfaz gráfica es tan atractiva como funcional.



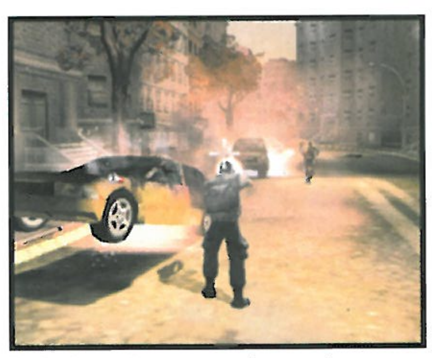
El espíritu de Ricardo Corazón de León te guía en la búsqueda.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** IO Interactive • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +16

FREEDOM FIGHTERS

Creíamos que **el comunismo era cosa del pasado, pero** siempre hay quien se empeña en resucitarlo. Tras *Republic*, **llega *Freedom Fighters***, otro juego **empeñado en que el rojo vuelva a estar de moda** y la América eterna se sienta amenazada por el poder de los soviets.

Por J. Ripoll



Refugiarse tras un coche puede ser peligroso.



Los efectos de luz y explosiones son menos espectaculares de lo esperado.

Pasa el tiempo y los problemas no se arreglan, sino que se transforman. Hasta hace nada, nos quejábamos de que muchos juegos no llegaban a nuestros compatibles por la política de exclusivas de algunas consolas. Hoy, el concepto de exclusividad casi ha pasado a la historia, pero hemos dado la bienvenida a los títulos multiplataformas poco adaptados al PC.

No nos engañemos, programar para GameCube nada tiene que ver con hacerlo para PC ni para PS2. Acostumbrarse a una u otra plataforma exige tiempo y, probablemente, que se rebajen las ansias de grandeza e innovación de la compañía. Este mes, tenemos dos ejemplos que validan esta teoría: *Conflict: Desert Storm II* y el que nos ocupa, un *Freedom Fighters* plagado de ideas brillantes a medio hacer.



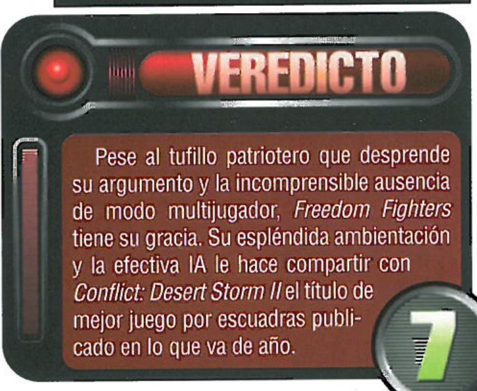
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.eagames.com/pccd/freedom_fighters/home.jsp



VEREDICTO

Pese al tufillo patriotero que desprende su argumento y la incomprensible ausencia de modo multijugador, *Freedom Fighters* tiene su gracia. Su espléndida ambientación y la efectiva IA le hace compartir con *Conflict: Desert Storm II* el título de mejor juego por escuadras publicado en lo que va de año.

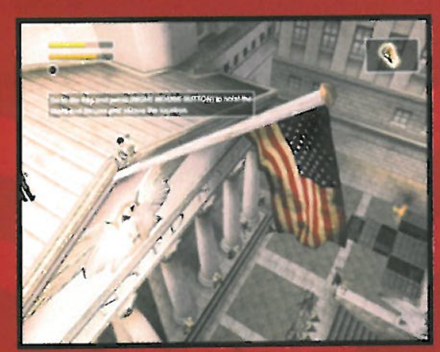
7

Todos son héroes

Es innegable que el 11-S ha dejado a los norteamericanos en un estado de paranoia y alarmismo similar al que tuvieron en los peores años de la Guerra Fría. Este juego tiende un puente entre esas dos desgracias. Su argumento es el siguiente: las tropas comunistas están a un paso de conquistar los Estados Unidos, debilitados por el asesinato de su presidente y sin apenas ejército. El final está cerca. Menos mal que un fontanero en busca de su hermano secuestrado acaba encabezando una resistencia ciudadana con base en Manhattan (por supuesto), lo que sirve para demostrar a la humanidad que los héroes americanos no siempre llevan uniforme.

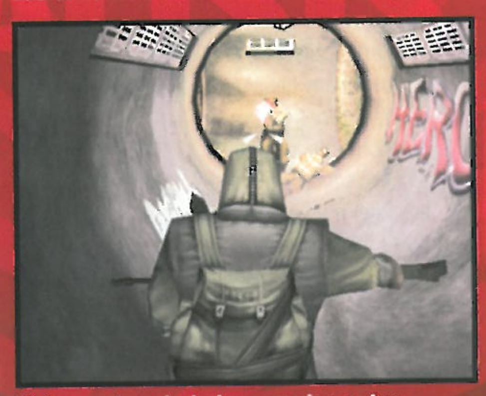
Esta fábula patriótica de dudoso gusto funciona como un juego de acción en tercera persona. Lo firman los responsables de la saga *Hitman*, con la que comparte motor tecnológico: Glacier. Pero, en esta ocasión, el gusto por el detalle y la variedad de paisajes mostrada en los juegos del asesino calvo se ve reducida en favor de unos escenarios de mayor tamaño por los que desfilan decenas de personajes, helicópteros, tanques y demás protagonistas de una revolución que inicias en soledad pero a la que poco a poco se te va uniendo gente.

Es sencillo, se trata de completar objetivos y acumular carisma. Cuando tienes el suficiente, la gente empieza a creer en ti y se une a tu equipo. Les puedes dar órdenes (atacar, defender, explorar), pero el único personaje que manejas es el inicial, el del nuevo héroe de la fontanería. Un tipo al que no le hubiesen ido nada mal un par de movimientos adicionales (variedad en los saltos, volteretas, diferentes tipos de disparos...), ya que se mueve como


Muchas misiones consisten en conquistar edificios.


Sin las torres gemelas, el Empire State es el gran icono de Nueva York.


Las torretas están colocadas en sitios estratégicos para allanarte el camino.


Si te quedas sin balas, puedes optar por el combate cuerpo a cuerpo.


Algo más de variedad en el diseño de tu equipo no vendría mal.

La inteligencia artificial, el elemento clave de cualquier juego por equipos, funciona a la perfección

Hitman, y éste es un juego mucho más visceral que aquél.

A todo gas

Aquí la acción puede a la estrategia, algo que incluso se agradece, sobre todo porque la inteligencia artificial, el elemento clave de cualquier juego por equipos, funciona a la perfección. Es posible que los puristas le vean las costuras, pues las pautas de ataque y defensa están bastante prefijadas, pero la mayoría de los mortales disfrutará de unos combates fabulosos en los que aliados y enemigos buscan cobertura, huyen de las granadas, esperan a que el oponente se quede sin munición para avanzar y, lo más importante, hacen todo eso comportándose como un equipo. No estamos ante el típico juego en el que cada enemigo ataca por su cuenta y riesgo, aquí lo hacen en bloque, elevando el nivel de dificultad e interés de las partidas.

Pero ni la más brillante de las inteligencias artificiales nos lleva a olvidar la ausencia de un modo multijugador. Aquí los usuarios de PC sí hemos sido discriminados, puesto que en el resto de versiones existe al menos la posibilidad de jugar en modo cooperativo con pantalla partida. También puedes ir olvidándote de ir grabando la partida cuando quieras o elegir la resolución a la que jugar. En fin, está claro, en la era de las conversiones para todos no faltan ocasiones en las que a los jugadores de PC vuelve a tocarnos pagar peaje.

ASÍ SE GANAN LAS REVOLUCIONES

Una cosa es que *Freedom Fighters* no sea uno de esos juego de estrategia sesudos y otra que pretendas acabártelo como si de un *Max Payne* se tratase. Sigue estos consejos y es probable que tu lucha contra el comunismo acabe siendo más efectiva que la del senador McCarthy.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

No te conformes con la conquista del edificio. Completar la otra tarea que te han asignado te servirá para acumular carisma, una virtud imprescindible si quieres reunir un ejército como Dios manda.

NO REGRESES A LA BASE

Si en mitad de un nivel accedes a las alcantarillas para volver a tu centro de operaciones, debes saber que todos los enemigos que hayas matado hasta entonces volverán a la vida. Nivel que empiezas, nivel que debes acabar.

BOMBAS NATURALES

Tanto los coches como los camiones son explosivos en potencia. Tenlo en cuenta a la hora de parapetarte tras ellos o en caso de que sea el enemigo quien se esconda allí. Pueden servirte de ayuda o matarte.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** FireFly Studios • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

SPACE COLONY

Llévame a la luna, cantaba Frank Sinatra. **Dicho y hecho**. A la luna y más allá. ***Space Colony* te hace viajar a los confines del espacio** exterior para que te montes un complejo colonial tú solito. **Un poco de *tycoon*** y otro tanto de ***Los Sims***. ¿Funciona la idea?

Por X. Pita

Ya se han olvidado de los castillos. FireFly abandona el Medioevo de asedios y guerras intestinas recreado en títulos anteriores (*Stronghold* y su expansión) para subir la cuesta arriba de un montón de siglos y ponernos ante un juego disfrazado de ciencia ficción humorística. En él, los humanos colonizan el espacio exterior, faltaría más.

Pero que no cunda el pánico. Aunque los diseñadores hayan dado un giro tan radical a su carrera, todavía queda en *Space Colony* ese toque que convirtió a *Stronghold* en una grata sorpresa tiempo atrás.



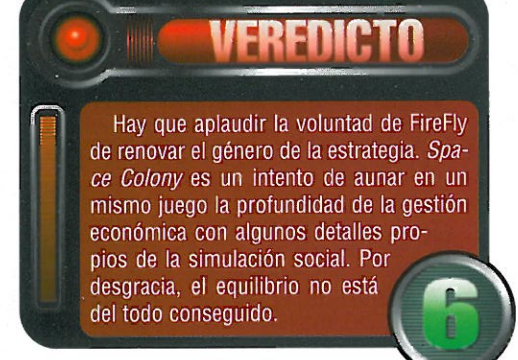
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PII 800 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.spacecolonygame.com



VEREDICTO

Hay que aplaudir la voluntad de FireFly de renovar el género de la estrategia. *Space Colony* es un intento de aunar en un mismo juego la profundidad de la gestión económica con algunos detalles propios de la simulación social. Por desgracia, el equilibrio no está del todo conseguido.

6

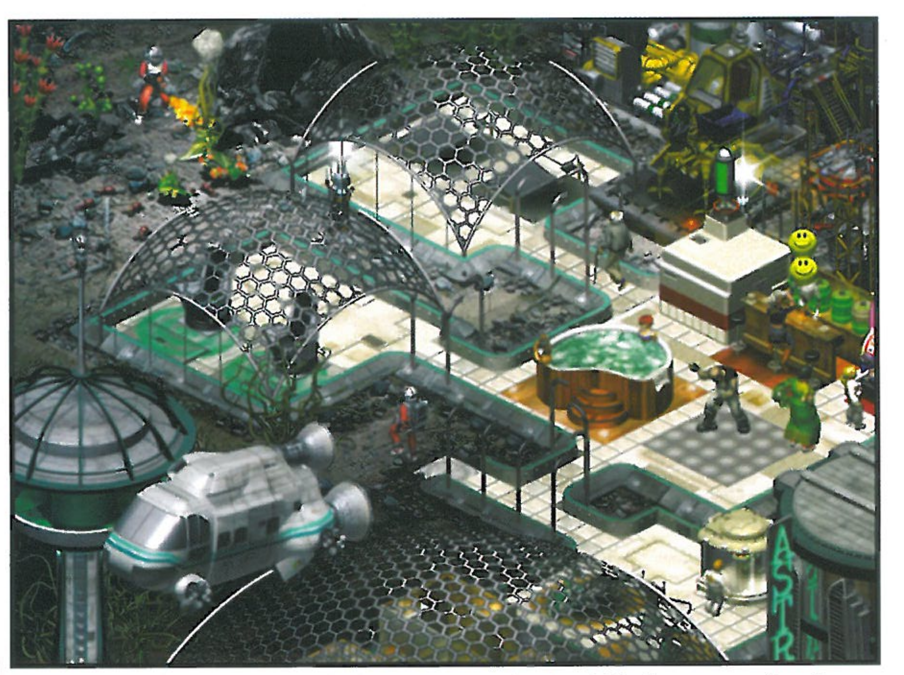
Una granja en Saturno

FireFly insiste en crear juegos con alma mestiza. Si la estrategia medieval de *Stronghold* combinaba ideas sacadas del tiempo real de toda la vida (gestión militar y económica) con otras de relativo nuevo cuño (asedios a grandes fortificaciones), aquí se repite la jugada. *Space Colony* bebe un trago de estrategia de gestión a lo *tycoon* y otro tanto de la simulación social en la línea del muy aclamado (y aún más vendido) *Los Sims*.

Space Colony bebe un trago de estrategia de gestión a lo tycoon y otro tanto de simulación social

Ponte en situación: manejas los destinos de un puñado de colonos destinados en estaciones espaciales situadas en planetas remotos. Gracias al poder de tu ratón y la ayuda de un puñado de botones que te abren posibilidades de todo tipo (desde construcciones a órdenes de comportamiento) debes ir manejando el día a día de los personajes protagonistas.

El objetivo del juego no se basa sólo en superar unas misiones determinadas. Tan o más importante que eso es mantener un buen clima entre los habitantes de la colonia. Y ahí es donde entra el "efecto sims". A medida que avanzas en la partida, debes mantener un ojo en la rutina diaria de tu estación espacial y otro en las necesidades de los colonos. Como en el juego de Maxis, tus personajes necesitan comer, divertirse, charlar, hacer sus necesidades y asearse.



En una colonia, no todo es trabajo, tus personajes también tienen que divertirse.

Las comparaciones son inevitables. No sólo por el tipo de juego que FireFly intenta ofrecer, sino porque aquí todo se maneja con el ratón y los iconos de humor sobre la cabeza de los personajes te ofrecen una idea de su estado anímico.

Arena en los dedos

Space Colony tiene dos problemas. Uno, que no entra por los ojos. Y otro, que no acaba de encontrar un equilibrio entre los diferentes tipos de estrategia que se están planteando. FireFly se ha decantado por el juego de humor blanco, por la simpatía del dibujo animado. Los personajes, más que recreaciones virtuales de seres de carne y hueso, tienden a ser simples caricaturas. Desgraciadamente, tanto el diseño de menús como el de la propia estación espacial provocan cierta sensación de rechazo visual. La imaginería de *Space Colony*, lo rácano de sus efectos o lo austero de los botones y la interfaz predisponen al prejuicio, como si estuvieses ante un juego de segunda.

Los prejuicios se podrían quedar en eso, en prejuicios, si la diversión estuviese garantizada. Y lo está, sí, pero sólo a veces, ya que *Space Colony* es de esos juegos que tienden a pasar factura a la larga: la factura de la monotonía. Puede que sea lo pausado de la acción o tal vez la poca variedad de opciones, pero el juego no acaba de encontrar ese punto exacto en el que la estrategia de gestión y la de simulación social se dan la mano. En algunas fases, basta asignar un par de órdenes para que los personajes lo resuelvan todo por sí solos. Y en otras, son tantas las tareas, tantos los objetivos, que la partida acaba por convertirse en un himno al caos.

Aun así, y más en un terreno tan parco en ideas nuevas como es (a veces) el de los videojuegos, uno no puede sino aplaudir todo producto que intente, desde la independencia, abrir nuevos caminos a géneros que lo van necesitando. *Space Colony* pretende revitalizar la estrategia tomando referencias fácilmente reconocibles por todos. Lo malo es que en el camino se olvidaron de algo: de hacer que la diversión dure.



Para explorar los terrenos que rodean tu asentamiento, debes colocar postes de luz.

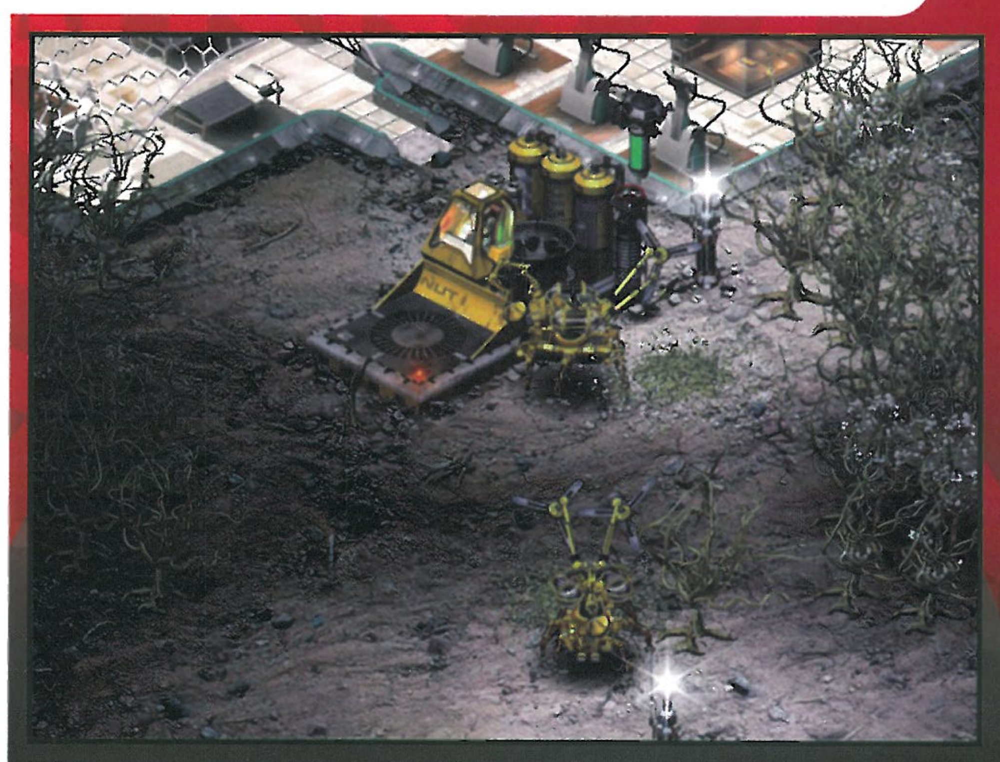


Cada uno de los personajes tiene sus propios patrones de comportamiento.

EL ESPACIO POSIBLE

Desde que la ciencia ficción abrió la caja de Pandora de la vida extraterrestre, allá por los años 50, el hombre ha jugado con la idea de colonizar el espacio exterior. Aunque los actuales esfuerzos parecen dirigidos a poner el pie sobre Marte, la NASA también realizó estudios sobre la viabilidad de crear asentamientos en la Luna. Uno de esos proyectos pretendía construir una comunidad humana de unas 10.000 personas. La idea era buena: se utilizaría la abundancia de energía solar y recursos minerales del satélite para abaratar los costos de transporte desde la Tierra. El problema es que, debido a los recortes en el presupuesto para investigación espacial, proyectos como éstos han pasado al limbo de los justos.





Debes mantener razonablemente alto el índice de alimentos de tu colonia.



Más te vale poner torretas defensivas para evitar que destrocen tu base.



Una buena colonia se expande: si crece tu asentamiento, mejora tu economía.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Starbreeze Studios • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +16



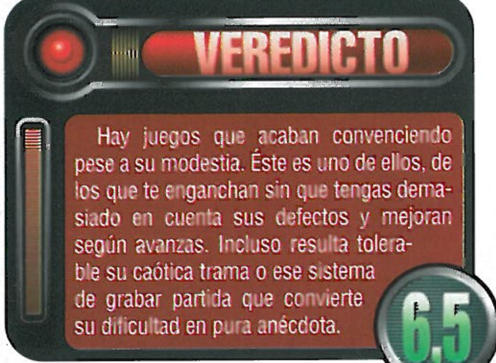


ENCLAVE

El bien y el mal siguen sin resolver sus eternas **diferencias**. Pero estás de suerte, ya que ahora **te toca a ti elegir** por cuál de ellos apuestas. Además, **el bando que elijas será el que gane**: si no, vaya héroe de pacotilla serías.

Por S. Sánchez





En las guerras reales, ambos bandos suelen tener sus razones y creen estar en posesión de la verdad, así que identificar a los buenos y los malos suele correr al gusto del consumidor. Las cosas suelen ser mucho más fáciles en las guerras de fantasía: casi siempre hay un bando de la Luz y uno de las Tinieblas, una facción de monstruos y otra de seres bondadosos y angelicales.

Enclave se recrea en el tópico sin ningún pudor. Es una historia de buenos buenísimos que se enfrentan a perversos demonios. En la batalla final de una gran guerra, un poderoso mago partió en dos su mundo de fantasía para separar a las fuerzas del bien de las hordas demoníacas. Con el tiempo, la zanja se ha ido cerrando y el enemigo está al acecho.

Dilema moral

A partir de aquí, tú decides si quieres unirte al bando de la luz o al de la oscuridad. Eso te lleva a jugar dos campañas distintas pero con nexos en común. Si empiezas con los "malos", lo haces en la piel de un asesino. Si prefieres ser uno de los "buenos", prepárate para una fase inicial del juego parecida a la de *Blade*: estás encerrado en una mazmorra de la que debes escapar como puedas.

Sólo un apunte más sobre el argumento: se trata de una historia pasable pero no del todo bien narrada. En especial, desconciertan los saltos gratuitos en el tiempo, que consiguen darte la sensación de que la aventura avanza sin que tú te enteres muy bien de lo que está pasando.

Tampoco ayuda mucho la oscuridad casi total que preside la mayoría de los escenarios. Se supone que un recurso así ayuda a crear un clima de tensión, pero no deja de parecernos un pobre sustituto de los elementos que de verdad hacen que una aventura resulte electrizante: buen ritmo, buena ambientación, buenos efectos y enemigos atractivos y con una depurada inteligencia artificial. Además, en esta redacción hay quien piensa (no diré nombres) que tanta oscuridad no es más que un intento de disimular las carencias gráficas del juego.

Bueno, no seamos suspicaces: *Enclave* es un juego oscuro, sí, pero su apartado gráfico da el pego. Lo mismo sucede con el sistema de combate, sencillo y sin pretensiones, de los que ni indignan ni entusiasman. Todos

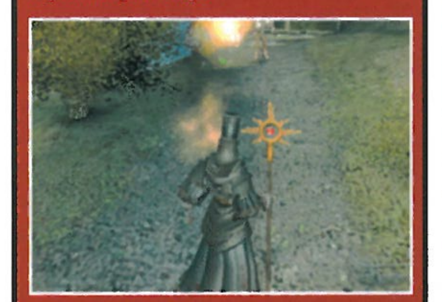
FUERZAS NO TAN OPUESTAS

Hay seis personajes por bando que se van desbloqueando a lo largo del juego. Pese a las peculiaridades de cada uno, prácticamente todos tienen su equivalente en el bando opuesto.



CAMPAÑA DE LUZ

Tu primer personaje es el caballero y durante el juego se puede acceder a la cazadora, el druida, el mediano, el ingeniero y el mago.



CAMPAÑA OSCURA

Comienzas con el asesino y se van desbloqueando el berseker, la hechicera, el goblin, el bombardero y el lich.



Proteger a ciertos personajes es una tarea habitual.



Los escenarios son tan oscuros que a veces cuesta ver a los enemigos.



El ingeniero puede abrirse paso a golpe de cócteles Molotov.

los personajes pueden usar armas arrojadizas o típicas del cuerpo a cuerpo. Su funcionamiento es sencillo: basta con pulsar el botón del ratón para que ataquen y los distintos movimientos dependen de la dirección en que mueves el personaje en el momento de realizar el ataque. La variedad de golpes resulta convincente a nivel visual, pero no tiene la menor influencia en lo que a jugabilidad se refiere, ya que todos causan el mismo daño.

Al rescate

En cuanto a personajes, hay seis por bando. Para acceder a ellos e irlos incorporando a tu equipo, debes rescatarlos de distintos puntos del escenario, tarea que no siempre resulta fácil.

Al completar un nivel, accedes al siguiente, pero siempre puedes volver atrás si te has dejado a algún personaje por el camino. También hay algunos niveles secretos, pero el caso es que no lo son tanto, ya que accedes a ellos cuando encuentras un pergamino que no es que esté muy escondido. Además, no resultan nada realmente especial: se basan en una serie de arenas en que tus personajes pueden practicar habilidades concretas.

La dificultad del juego aumenta progresivamente y la clave es recoger todo el oro que encuentras

La dificultad del juego aumenta progresivamente y la clave es recoger todo el oro que encuentras en tu camino. El dorado metal está repartido en bolsas por los niveles. Cuanto más acumules, más posibilidades tienes de renovar tu equipamiento. Todo parece seguir una cierta lógica, ya que los enemigos se hacen más poderosos a medida que tu protección aumenta, pero de vez en cuando aparece alguna criatura capaz de causar un daño desproporcionado, con lo que la progresión en la dificultad se ve truncada bruscamente.

La partida puede grabarse con bastante frecuencia, siempre que alcances unos puntos determinados, como es habitual en los juegos de consolas. Si tu personaje muere, puedes seguir desde el último punto guardado. Los enemigos que hayas eliminado no aparecen de nuevo y los heridos siguen heridos. Es una decisión juiciosa, ya que evita repeticiones innecesarias, pero también limita un poco la jugabilidad, porque las consecuencias de una derrota son mínimas y puedes prescidir de tomar precauciones y avanzar con cautela.

Puestos a pedir, tampoco estaría mal un apartado multijugador que permitiese enfrentar a los distintos personajes entre sí, aunque este detalle no cambiaría en esencial la valoración del producto. Resulta atractivo, pero tiene limitaciones más que evidentes.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Related Designs • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 45,95 € • **PEGI:** +12



Por X. Pita

NO MAN´S LAND

A lo mejor **quieres saciar tu apetito** conquistador y echabas de menos un juego en el que **calzarte el bigote de Hernán Cortés**. O ponerte sombrero a lo cowboy. **O ser tan patriota como Mel Gibson** y luchar contra los ingleses. Pues nada, **con *No Man's Land*, puedes**.

Empecemos por lo bueno: esto no es épica de corte fantástico medieval, ni tampoco la enésima recreación de un conflicto bélico que parece cotizar al alza, la Segunda Guerra Mundial. *No Man's Land* abandona los escenarios de ficción tantas veces recreados en un videojuego para poner sobre el tapete un trasfondo histórico (el de la colonización de Norteamérica) tan válido como cualquier otro.

Ahora le toca el turno a las malas noticias. Ni lo relativamente original de la ambientación ni lo inusual de las civilizaciones en lid (españoles, ingleses e indios nativos) sirve para que *No Man's Land* se separe lo suficiente de los más trillados caminos de la estrategia en tiempo real, los desbrozados en su día por la saga *Warcraft* o el ineludible *Age of Empires*.

Cierto olor a naftalina

Es duro hacer videojuegos. Sobre todo, porque el tiempo corre en tu contra y abordar un género como el de la estrategia requiere un tanto de osadía y otra más de solvencia. Son muchos los años, muchos los juegos. Las nuevas propuestas parten de la base de que ya no queda casi nada por inventar, pero que conviene ser capaz de, al menos, camuflar las influencias. A *No Man's Land* le pasa un poco eso: está cargado de munición heredada de juegos estilo *Age of Empires* pero intenta, más mal que bien, darle cierto barniz de novedad al invento.

Volvemos a ejecutar un juego de gestión económica y militar como dictan las viejas reglas. Tres civilizaciones diferentes, cada una con sus unidades específicas. Los recursos: oro, madera y comida. Las batallas, numerosas, pero sin llegar al delicioso caos militar de un *Total War* cualquiera.

El juego abarca una generosa porción de tiempo, desde 1600 a 1900, aunque no llega a ser un exhaustivo repaso histórico tipo *Empire Earth*. Esos tres siglos de margen son un acierto, porque permiten que te muevas por entornos tan dispares como los primeros asentamientos de los colonos españoles o las Doce Colonias norteamericanas en plena lucha por la Independencia.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIII 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.nomans-land.de/english/index1.htm



VEREDICTO

Hay buenas ideas en *No Man's Land*, algunas salidas de juegos anteriores y otras propias de los desarrolladores de Related Designs. Con todo, acaba por convertirse en una prueba más de que la estrategia en tiempo real debe separarse un poco más de los postulados de *Age of Empires* para evolucionar.

6





Más vale dejar un destacamento para evitarte sorpresas desagradables.



Un curioso modo multijugador: el que acabe antes la línea de ferrocarril, gana.

EL PIRATA CONSENTIDO

Aunque *No Man's Land* no es un juego que pretenda impartir clases de historia entre el respetable, sí aparecen en él personajes salidos de los libros de texto. Es el caso del almirante inglés Sir Francis Drake. Adiestrado por el traficante de esclavos John Hawkins, Drake era un genial marino y habilidoso pirata. Gracias a lo expeditivo de sus métodos, contaba con el favor de la Corona y fue utilizado por la monarquía inglesa como arma contra España, por aquel entonces una gran potencia mundial opuesta a los intereses británicos. Hoy por hoy, en A Coruña se sigue celebrando la Batalla Naval, una conmemoración del día en el que Drake y sus más de 20.000 hombres fueron derrotados por los defensores de la ciudad al mando de María Pita.





Las flechas incendiarias de los indios son efectivas contra los muros.

Inútil resistirse

Pero, por mucho que se hayan empeñado en Related Designs, el juego acaba por ceder al lado oscuro de la estrategia en tiempo real. No importa que tu telón de fondo se desmarque de la norma. Tampoco importan hallazgos como incluir cazarrecompensas o un ferrocarril dentro de las partidas, por mucho que todos estos elementos afecten, y de qué manera, al tipo de estrategia que quieras plantear. No importa nada de esto si el diseño de las misiones o el comportamiento de la inteligencia artificial caen, otra vez, en los mismos errores de siempre.

No hay en *No Man's Land* una mecánica de juego realmente diferente y eficaz, más bien se limita a reproducir un tipo de objetivos que los aficionados a la estrategia han vivido media docenas de veces. Por si fuera poco, el ordenador, siempre empeñado en ponernos las cosas cuesta arriba, comienza la partida doblándote en efectivos y en eficacia.

El juego abarca una generosa porción de tiempo, desde 1600 a 1900

Al final, *No Man's Land* se confirma como un juego con buenos momentos que conviven con otros que no lo son tanto. Hay una mezcla de ideas cogidas de aquí y allá (héroes imprescindibles, experiencia ganada por las unidades e incluso, en el caso de los indios americanos, habilidades mágicas) que funcionan como detalles aislados, pero no como conjunto.

Como juego de estrategia que respeta las bases e incluso se empeña en empujarlas hacia la novedad, *No Man's Land* da el pego. Divierte, ofrece lo que tiene que ofrecer un ETR de toda la vida. Como novedad, como título diferente, esta revisión interactiva de la historia de Estados Unidos sólo se queda en un intento fallido.



Herencia *Warcraft III*: tus unidades son influenciadas por el héroe.



Gestiona bien tu asentamiento y tendrás media partida ganada.



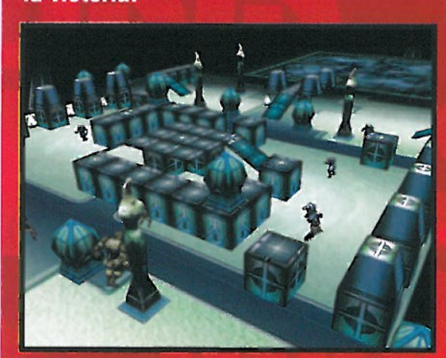
GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Strategy First • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

NEXAGON Deathmatch

Por G. Masnou

No está mal que alguien **se decida a sacudir nuestra rutina** estratégica con un par de ideas aventuradas y curiosas. ***Nexagon: Deathmatch*** **lo intenta** con sus opciones multijugador a carretadas, su mecánica simple y sus gráficos a la última.

Quien destruya el Nexus se alzará con la victoria.



El diseño de algunas arenas es muy imaginativo.

Nexagon: Deathmatch responde a los mismos parámetros que *Speedball*, *M.U.D.S.* o el reciente (y notable) *The Gladiators*. Es decir, te traslada a un siniestro páramo futurista en que la raza humana ha desarrollado una devoción fanática por un violentísimo deporte-espectáculo.

Por suerte, la mecánica del juego es bastante menos tópica que su argumento. Los combates se desarrollan en el interior de pequeñas arenas. En todos ellos el objetivo pasa por destruir la esfera mágica rival (también llamada Nexus), situada en el extremo opuesto del área de lucha. Para alcanzar tal objetivo dispones de un ejército formado por esclavos cibernéticos de variopintas características. Al principio, cuentas únicamente con el apoyo de unos pocos efectivos, pero el dinero que acumulas te permite ir ampliando la plantilla. También puedes gastar algo en la adquisición de trampas y objetos destinados a entorpecer la marcha del enemigo. Hay un poco de todo, desde gárgolas que escupen fuego a rampas de madera, barreras mágicas o bloques de granito.

Materia gris

Nexagon: Deathmatch es un juego cerebral en el que la estrategia pesa más que la habilidad con el ratón. Antes de cada combate, hay que coordinar correctamente el sistema defensivo del Nexus. Primero, modificando el santuario con objetos y trampas para convertirlo en un fortín y, segundo, situando a cada uno de los esclavos donde resulte más eficaz. Una vez empieza el espectáculo, todo se desarrolla en tiempo real, aunque tienes la posibilidad de dejar el juego en pausa durante un tiempo limitado y fijar uno a uno los objetivos de cada unidad.

El resultado final es un título que apenas alcanza para entretener durante un par de horas. El número de luchadores, escenarios y componentes decorativos es demasiado escaso, y los desarrolladores no han incluido elementos que den frescura y variedad a la mecánica de juego. Ni siquiera su cuantioso surtido de opciones multijugador sirve para darle algo de cuerda.



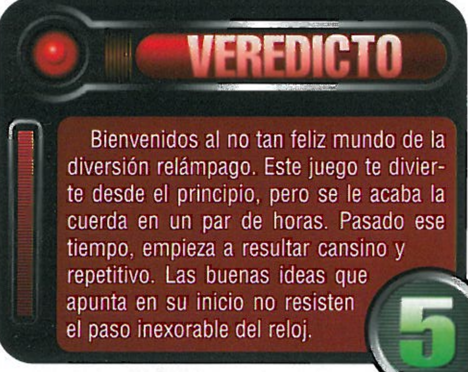
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	España
Voces	España

Web www.nexagondeathmatch.com



VEREDICTO

Bienvenidos al no tan feliz mundo de la diversión relámpago. Este juego te divierte desde el principio, pero se le acaba la cuerda en un par de horas. Pasado ese tiempo, empieza a resultar cansino y repetitivo. Las buenas ideas que apunta en su inicio no resisten el paso inexorable del reloj.

5



Cada luchador dispone de características únicas.

Por J. J. Cid

GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Bootlat Games • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

LETHAL DREAMS
La rueda del destino

Parece que el **rol de espada y brujería** prolifera **en la estepa rusa**. ***Lethal Dreams*** **sigue las** ilustres **huellas del** también **ruso** ***Evil Islands*** sin importarle apenas que éstas no le lleven muy lejos.

Lethal Dreams es un conglomerado de ideas ya vistas en juegos anteriores. En esencia, consiste en manejar un hechicero e ir conquistando con él los cerca de 60 mapas propuestos. Lo que da un cierto atractivo a esta rutina de conquista es que el mago puede invocar diferentes criaturas para que luchen por él o a su lado. Así, el meollo del asunto consiste en saber combinar tu poder mágico con una adecuada gestión de tropas para derrotar al hechicero rival.

El guión del juego reúne todos los tópicos de la literatura de espada y brujería, aunque hay que reconocer que se ha intentado darle un cierto toque poético, que se nota sobre todo en el vocabulario onírico que utilizan los personajes. Lo malo es que el sueño en que parecen sumidos los protagonistas tiende a convertirse en pesadilla para el jugador.



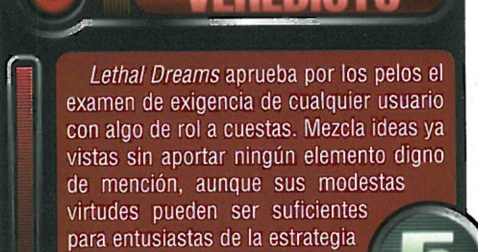
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lethaldreams.com



VEREDICTO

Lethal Dreams aprueba por los pelos el examen de exigencia de cualquier usuario con algo de rol a cuestas. Mezcla ideas ya vistas sin aportar ningún elemento digno de mención, aunque sus modestas virtudes pueden ser suficientes para entusiastas de la estrategia dinámica con tintes de rol.

5

Despertar letal

La inteligencia artificial aplicada al protagonista y a las decisiones de tus huestes resulta confusa casi desde el principio. Tu mago no es capaz de alcanzar el camino marcado y tus adeptos te abandonan a las primeras de cambio. En vista del bajísimo nivel neuronal de tus criaturas, dirigir un combate acaba siendo cuestión de derrochar paciencia. Como dedicas gran parte del juego a corregir los desaguisados que causa la nefasta IA, apenas te queda tiempo para disfrutar de las virtudes del juego. Y eso que las tiene, en especial, las relacionadas con su trasfondo táctico y con la necesidad de ir conquistando partes concretas del mapa para acumular la fuerza suficiente para un ataque al Centro de Poder enemigo.

El juego saca poquísimo partido a sus mejores bazas. De nada sirve, por ejemplo, que los mapas tridimensionales tengan orografía irregular si su nivel gráfico es tan pobre que casi pasa desapercibida a la vista. Aun así, *Lethal Dreams* se libra del abismo gracias a detalles como sus juegos de luces vistosos, algunos efectos sonoros destacables y una larga campaña con mapa táctico incluido y diplomacia de andar por casa.



Algunos personajes te someten a insidiosos interrogatorios.



La lucha por el Centro de Poder es encarnizada.



Cada ramal mágico cuenta con sus propios hechizos.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** TKO Software • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

Medal of Honor: Allied Assault BREAKTHROUGH

En el desierto de Túnez, bajo fuego cruzado e **inmersos en una cegadora cortina** de polvo, hemos vivido los mejores momentos de acción bélica de los últimos meses. Aunque sólo fuera por eso, **bien vale la pena** darle una oportunidad a *Breakthrough*.

Por J. Ripoll

Medal of Honor ha logrado un pequeño milagro que merece ser tenido en cuenta: pese a que se basa en una sucesión lineal de eventos programados, hace que el jugador se sienta protagonista de la mejor secuencia bélica posible. Puede parecer un tipo de juego más fácil de hacer que los ambiciosos *Hitman* o *Deus Ex*, que tanta libertad de acción otorgan, pero el caso es que los jugadores prefieren (a juzgar por las cifras de venta) la calculada sencillez de *Medal of Honor*. Con esta expansión, los desarrolladores le dan una ligera vuelta de tuerca a la acción bélica más comercial.



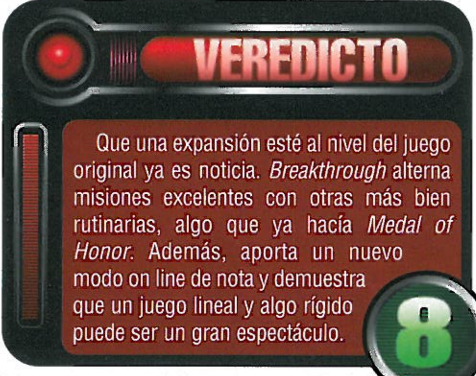
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 800 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.eagames.com/official/moh_alliedassault



VEREDICTO

Que una expansión esté al nivel del juego original ya es noticia. *Breakthrough* alterna misiones excelentes con otras más bien rutinarias, algo que ya hacía *Medal of Honor*. Además, aporta un nuevo modo on line de nota y demuestra que un juego lineal y algo rígido puede ser un gran espectáculo.

8

Perdidos en el desierto

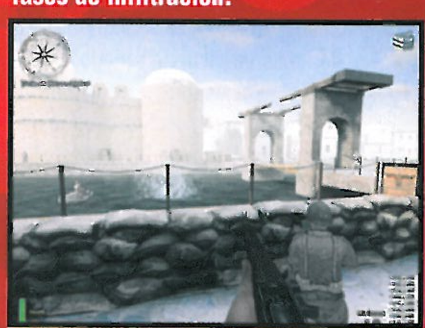
El juego empieza bien, ofreciendo sus momentos más apasionantes. Además, la expansión puede presumir de una serie de mejoras gráficas, empezando por el sistema de partículas que crea cortinas de polvo hiperrealistas. Esta innovación da muy buen resultado en la fase inicial, que se desarrolla en un desierto tunecino en el que sorteas tanques, minas y a unos soldados enemigos bastante bien preparados.

El magnífico viaje africano tiene una gran segunda parada: la ciudad, repleta de escenarios soleados y edificios diseñados a la perfección. Tras cruzar un río en barca bajo intenso fuego enemigo, llega uno de los momentos cumbre de los juegos de acción recientes. Pero, por desgracia, después vienen ocho niveles con misiones rutinarias y ambientaciones ya vistas en el original y su primera expansión (*Spearhead*). El espejismo se disipa, y *Breakthrough* acaba comportándose como una expansión convencional.

En cuanto a opciones multijugador, hay que destacar un nuevo modo on line llamado Liberación. En él, una parte del equipo debe ser rescatada por el resto. No es revolucionario, pero demuestra que *Medal of Honor* sigue enriqueciendo su propuesta, ganando en variedad y superando sus limitaciones iniciales.



El silenciador es imprescindible en las fases de infiltración.



Antes de cruzar el río, es conveniente despejar la otra orilla.



Derribar aviones sigue siendo imposible en esta expansión.

Por S. Sánchez

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** EA • **PRECIO:** 24,95 € • **PEGI:** +16

Command & Conquer: Generals
ZERO HOUR

***Generals* aportaba buenas ideas**, pero también presentaba serios errores de diseño. **El gran mérito de estos generales** en la hora cero **es que han sido capaces de enmendar la plana** a sus mayores y no sólo de ofrecer más horas de juego.

G*enerals* ya partía de un argumento absurdo y un tanto oportunista, y tres cuartos de lo mismo puede decirse de *Zero Hour*. Sólo cambia el escenario, porque el enfrentamiento entre China, Estados Unidos y la terrorista hermandad GLA se traslada ahora a Europa. Puedes jugar con cualquiera de los bandos en liza en tres campañas distintas, de cinco misiones cada una.

Pero lo importante es que, además de unas cuantas horas más de juego y un nuevo escenario, esta expansión ofrece importantes (y muy necesarios) retoques en la inteligencia artificial. El enemigo ha ganado en sabiduría táctica, y ya no se deja abrumar por el uso de unidades y ataques especiales. Además, ahora se le dan bastante mejor las operaciones de acoso y derribo.

A todo trapo

También tiene su importancia la aparición de nuevas unidades especiales y vehículos. La GLA, por ejemplo, dispone de motos que permiten sortear laderas infranqueables para otros vehículos. Además, son rápidas, y su comportamiento en combate depende de la unidad que vaya subida en ella. Como complemento, los terroristas disponen de la muy útil habilidad de cavar túneles.

Los americanos, que tenían cierta ventaja en el original, han debido conformarse con unidades menos espectaculares, como los tanques microondas. Eso sí, es toda una gozada manejar este bando en las misiones en que controlas la flota y puedes lanzar tanto ataques de artillería como oleadas de aviones. Los chinos, además de ver cómo mejoran las habilidades de sus hackers, estrenan un poderoso helicóptero completamente configurable, una de las unidades más desequilibrantes.

Pero la novedad más atractiva de esta expansión tal vez sea que incluye un modo campeonato en el que se enfrentan generales con nombre y apellidos, tres por ejército, cada uno con una especialidad y unidades y habilidades propias. Estos combates se desarrollan en escenarios muy elaborados y tal vez justifiquen por sí solos la expansión.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.eagames.com/official/cc_generals/home.jsp

VEREDICTO

Visto lo que suelen ofrecer las expansiones al uso, está claro que *Zero Hour* se sitúa por encima de la media. Una inteligencia artificial mejorada, multitud de mapas multijugador, unidades originales y un modo torneo altamente adictivo son los principales reclamos de este atractivo lote.

8



En una misión tendrás que destruir las estatuas terroristas.



El portaviones americano es uno de los atractivos de la expansión.



Las motos del GLA pueden superar las colinas sin problemas.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El juego de los rumores

El verano es época de difícil digestión para los futboleros del país, que no son pocos. Sin partidos ni golazos, todas las tertulias se reducen a un único tema: fichajes. Los que llegan, los que se van, los que nunca vendrán. Por suerte, el desfile de medias verdades y rumores pronto deja paso al balón, que es el que manda.

Los videojuegos sufren una pretemporada mucho más larga. Para muchos empieza en enero, con los rumores sobre si se mostrarán o no en la E3, y termina en la campaña de Navidad, cuando algunos de los juegos que sí fueron a la E3 (no a la de este año, sino al del pasado) finalmente llegan a las tiendas. Doce meses, mil rumores. Desde la irrupción de Internet, proliferan como nunca afirmaciones y posteriores desmentidos por parte de presidentes de compañía, jefes de desarrolladoras y editores. Parece que todos estén satisfechos con sus roles en el Gran Juego del Engaño. Que si el juego se ha retrasado, que si la semana que viene saldrá una demo multijugador. O toma unas capturas y mantén alta la expectación. Horas e interés que una gran comunidad de jugadores dedican a una docena de títulos que llegarán de golpe en dos meses, mientras otros juegos pasan de puntillas y en silencio por nuestro lado.

Dejemos de apostar a ciegas por el juego que vendrá y prestemos algo de atención al que ya casi se ha ido

Quizás si dejásemos de atender a todas las señales de humo que nos lanzan las compañías y nos dedicásemos a jugar a títulos como *Freedom Force* o *Black Hawk Down* (ejemplos de grandes juegos que pasaron más bien desapercibidos) veríamos que ésa es la forma más divertida de espera. Dejemos de apostar a ciegas por el juego que vendrá y prestemos algo de atención al que ya casi se ha ido. Tuya es la opción de hacer que el videojuego no esté siempre en pretemporada. ■



jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font

Travestismo genérico

Hasta hace relativamente poco, las sagas de éxito se mantenían fieles a los géneros que las vieron nacer. Sin embargo, la búsqueda de ideas que atraigan a nuevos jugadores ha hecho que vacas sagradas de la estrategia de toda la vida se animen a cruzar fronteras genéricas. La saga *Command & Conquer* ya ha hecho sus pinitos en el el campo de la acción y *Warcraft III* ha dinamizado su mecánica incorporando algo de rol.

En este sentido, ha llamado nuestra atención que dos clásicos estén a punto de intercambiar papeles. Por un lado, *Everquest* se pasa a la estrategia en tiempo real con *Lords of Everquest*. A su vez, *World of Warcraft*, la proxima entrega de la saga, apostará por el rol on line. No es que sean operaciones de riesgo, ya que el prestigio de ambas sagas será sin duda un colchón suficiente, pero sí demuestran una cierta voluntad de probar cosas nuevas y atraer a nuevas generaciones de jugadores.

En su búsqueda de nuevas ideas y nuevos jugadores, las sagas clásicas incluso se cambian de género

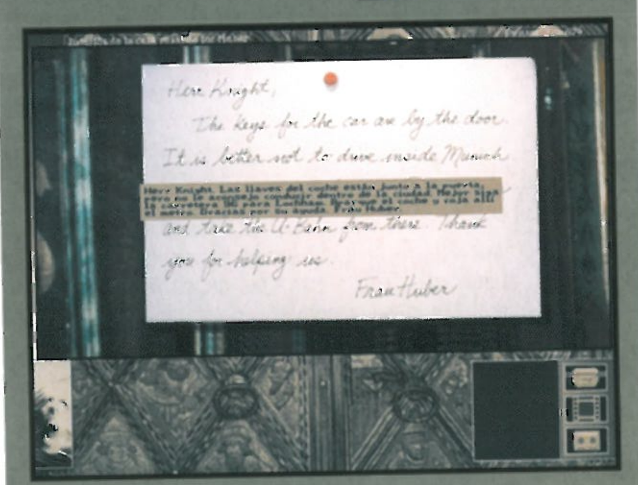
En estos casos, la experiencia adquirida permite optimizar el juego. *Lords of Everquest* soportará hasta 12 jugadores que podrán jugar simplemente con un módem de 28 Kbps. Sin duda, la larga trayectoria en juego on line de sus creadores ha hecho posible esta interesante característica. Por lo demás, el esquema del juego se acercará bastante a *Warcraft III*. Habrá héroes, facciones y soldados dispuestos a conquistar el mundo *Everquest* y, sobre todo, grandes batallas multijugador, algo que los aficionados a la estrategia agradecerán. Vamos, que a falta de un tipo de estrategia nuevo, no está de más que unos vengan y otros vayan para animar así un poco el cotarro. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou



El traductor solitario

Ser aficionado a los videojuegos suele desertar al autodidacta que todos llevamos dentro. Es tanto lo que desarrolladores y ejecutivos de empresas de edición y distribución dejan a medio hacer, que no nos queda más alternativa que completarlo nosotros mismos. Es el caso de un aficionado a las aventuras cuyo sobrenombre es Kelmer, que ha asumido la tarea de traducir al español un juego excelente. Se trata de *Gabriel Knight 2: The Beast Within*, que se publicó hace ocho años en nuestro país en inglés, pese a lo muy importantes que son en él los diálogos. Para los neófitos en la materia, el juego es una de las mejores películas interactivas jamás editadas para compatibles, con un Dean Erickson soberbio en su interpretación del cazador de sombras Gabriel Knight y un argumento electrizante que nos sumergía en una Alemania plagada de hombres lobo.

Un aficionado a las aventuras ha asumido la tarea de traducir al español Gabriel Knight 2: The Beast Within

Kelmer ha realizado un trabajo ejemplar. De fácil instalación, gratuito (lo puedes descargar en www.aventuraycia.com) y doblemente meritorio si se tiene en cuenta la envergadura del proyecto y las dificultades que plantea editarlo con herramientas de edición antiguas.Gracias a él, la mayor parte de la aventura (diálogos, interfaz, inventario y escenas FMV incluidas) ya puede disfrutarse en nuestro idioma. Queda pendiente para futuras revisiones la traducción de los elementos gráficos con texto que aparecen en el escenario (de momento, no existe el programa que permita hacerlo) y solventar algún que otro error gramatical. Lo dicho: donde no llega la industria, a veces llega el esfuerzo de héroes abnegados y solitarios. ■

gmasnou@ixo.es

CARRERAS



Por A. Guerra

¿Y en España?

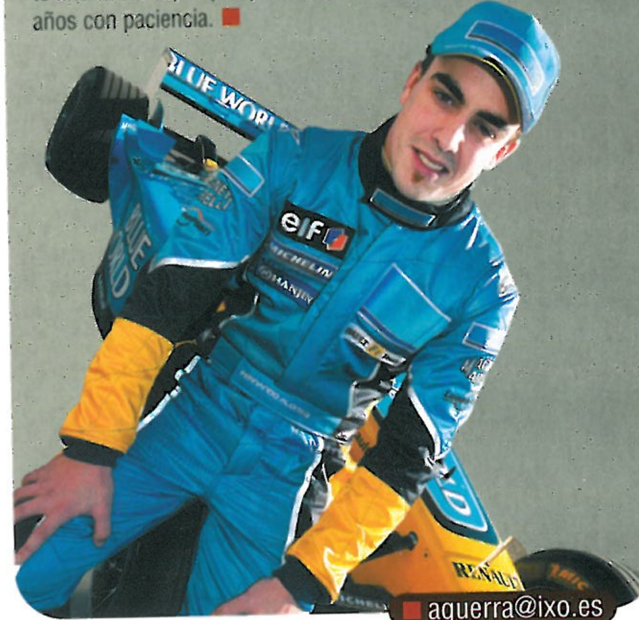
Con la tradición que tienen las especialidades de motor en nuestro país, ya sea motociclismo, rallies o Fórmula 1, sorprende la ausencia de títulos de carreras desarrollados en España. Hasta tal punto que campeones mundiales como nuestro Edgar Torronteras fueron licenciados por desarrolladores extranjeros para apoyar el lanzamiento de sus videojuegos.

De acuerdo, la informática lúdica no llegó a tiempo de presenciar los éxitos de Ángel Nieto, y en la era de los 8 bits, casas nacionales como Dinamic rindieron sentido homenaje a maestros como Jorge Martínez Aspar. Pero, ¿no nos estamos quedando cortos? Sinceramente, duele que se desarrollen hasta cuatro entregas de *Colin McRae Rally* sin que Carlos Sainz, bicampeón mundial y firme aspirante en la presente temporada, cuente con un solo programa que le haga justicia.

Los títulos de carreras desarrollados en España en los últimos años se cuentan con los dedos de la mano

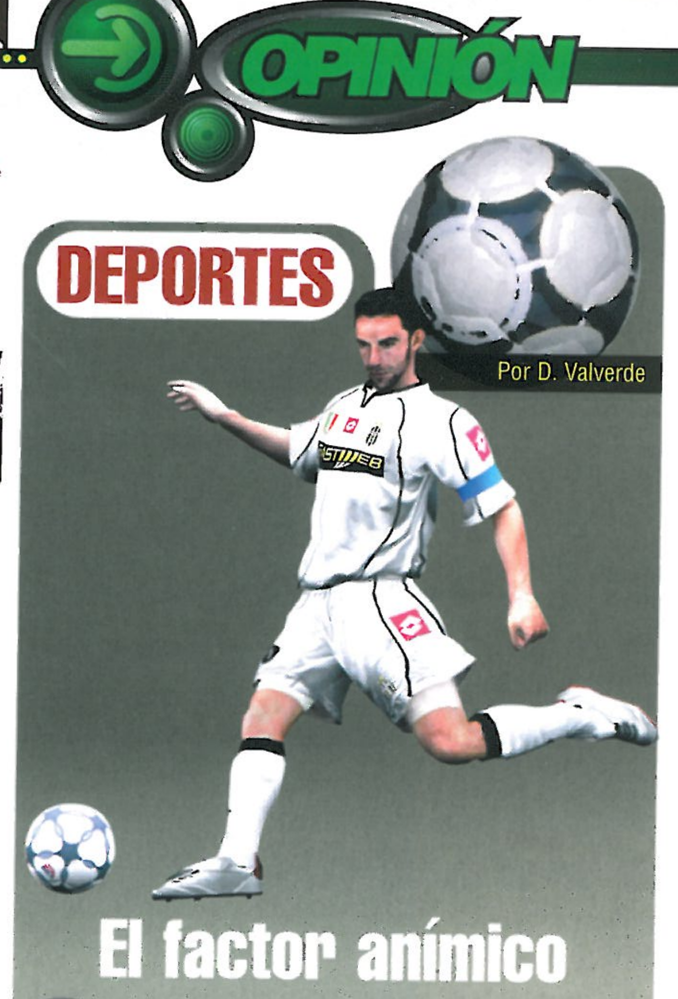
En cuanto a Fernando Alonso, ya ha sido la imagen de presentación del nuevo juego de F1 en PS2, un juego que no será convertido a PC a menos que Sony (titular exclusivo de la licencia) decida lo contrario. Y aunque sería el reclamo perfecto para desarrollar el primer título de la especialidad en nuestro país, no parece que esto vaya a suceder, al menos a corto plazo.

Los títulos de carreras desarrollados en España en los últimos años se cuentan con los dedos de la mano, pero al menos hubo títulos destacados para PC. Fue el caso de *ToonCar* y *Toyland Racing* de Revistronic, *Radical Drive* de Xpiral o *Pro Rally 2001* del estudio Ubi Soft Barcelona. Buenos programas, pero no lo suficiente para refrendar sus intenciones con un gran éxito internacional, al que quizá tengamos que esperar en próximos años con paciencia. ■



aguerra@ixo.es

DEPORTES



Por D. Valverde

El factor anímico

Mientras le daba vueltas al posible tema de esta columna, confieso que me dio por sintonizar uno de aquellos canales de televisión por cable que dan fútbol a horas intempestivas de la madrugada. Sí, uno de aquellos canales que vienen a ser una maratón de 24 horas de inmersión balompédica. En ese momento, programaban en diferido un partido de la Serie A italiana. Empecé a analizar qué tenía esa sesión de fútbol real que no pudiese encontrarse en nuestro fútbol virtual de todos los días. Y lo cierto es que sí, algo había. Mucho.

¿Veremos algún día al Luis Enrique virtual montar en cólera contra el colegiado por anular un gol que era legal?

Aquellas imágenes eran capaces de transmitirme grandes dosis de emoción, sacrificio, lucha, entrega... Pero sobre todo, me resultaban magnéticas porque en cualquier momento podía ocurrir algo inesperado, imprevisible. Tal vez ése sea el talón de Aquiles de los juegos de deportes actuales: todo se adapta a una lógica rígida y algo monótona, nunca ocurre nada de verdad imprevisible.

En el deporte, como todos sabemos, el factor anímico juega un papel determinante. Los entrenadores pueden esforzarse en robotizarlo, pero son los tipos que se visten de corto y persiguen el balón los que en última instancia hacen que la magia sea posible. ¿Veremos algún día al Luis Enrique virtual montar en cólera contra el colegiado por anular un gol que era legal? ¿O al "otro" Raúl fallar un gol cantado por estar bajo de moral? ¿Al portero del Albacete hundirse porque se le ha escurrido el balón por debajo del brazo? Sin duda, la tecnología necesaria para incorporar una inteligencia artificial humanizada y poco previsible ya existe. Ahí queda la idea, a ver si alguien se anima a hacernos sentir de verdad toda la emoción de un genuino partido de fútbol. ■

d.valverde@ixo.es

ROL



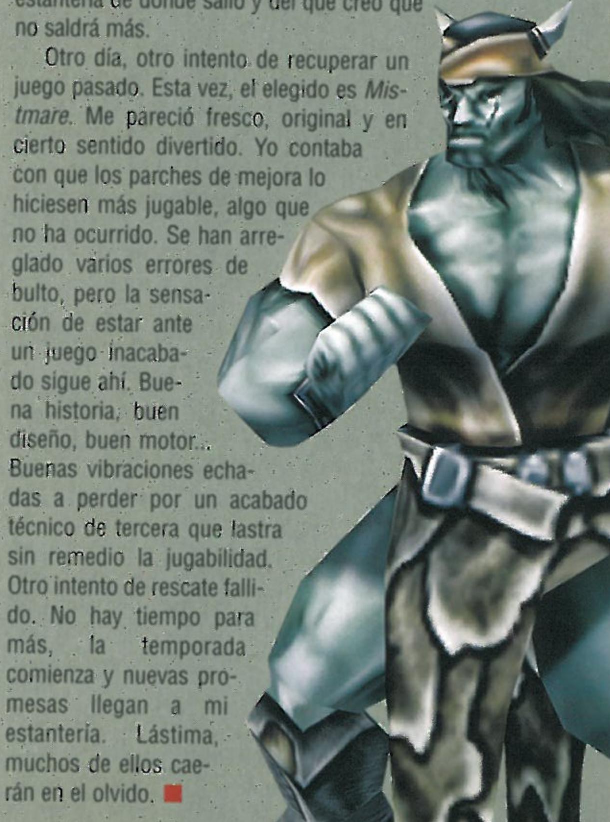
Por J.J. Cid

La estantería del olvido

En verano, cuando llega la tarde y nuestros compatibles dejan de ser pequeños braseros incandescentes, apetece dedicar un rato a la cara lúdica de la informática. Y como suele ser época de relativa sequía, toca echar mano de juegos relegados a lo más profundo de la estantería.

Mi primera elección este último verano fue *Pool of Radiance*. El juego contaba con el aliciente de ser el primero en adaptar la Tercera Edición de las reglas *Dungeons & Dragons*. Mi impresión al analizarlo no fue tan mala como la que acabó predominando entre usuarios y medios. El juego, tras los diferentes parches, se mantiene bastante estable y los problemas de instalación se han minimizado. Lamentablemente, la aventura sigue desarrollándose con lentitud y monotonía, lo que estropea un tanto el buen diseño de los combates. Después de varias mazmorras evoco contrariado el camino que queda por recorrer repleto de combates anodinos y paisajes repetitivos. El juego termina en el lugar de la estantería de donde salió y del que creo que no saldrá más.

En verano toca echar mano de juegos relegados a lo más profundo de la estantería



Otro día, otro intento de recuperar un juego pasado. Esta vez, el elegido es *Mistmare*. Me pareció fresco, original y en cierto sentido divertido. Yo contaba con que los parches de mejora lo hiciesen más jugable, algo que no ha ocurrido. Se han arreglado varios errores de bulto, pero la sensación de estar ante un juego inacabado sigue ahí. Buena historia, buen diseño, buen motor... Buenas vibraciones echadas a perder por un acabado técnico de tercera que lastra sin remedio la jugabilidad. Otro intento de rescate fallido. No hay tiempo para más, la temporada comienza y nuevas promesas llegan a mi estantería. Lástima, muchos de ellos caerán en el olvido. ■

jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



De madera, tela y titanio

Tras la avalancha que llenó nuestras estanterías de incontables cajas de simuladores ambientados en la Segunda Guerra Mundial, parece ser que, en la temporada que entra, va a a notarse un claro cambio de tendencias.

Coincidiendo con el centenario del histórico primer vuelo de los hermanos Wright, la simulación de vuelo se interesa ahora más que nunca por los albores de la aviación. Títulos como *FS2004*, *Knights over Europe*, *Wings of Honor* y la conversión *Full Canvas Jacket* para el ya veterano *Red Baron 3D* nos permitirán experimentar las vivencias de aquellos chalados en sus locos cacharros. Es de destacar *First Flight* (www.mywrightexperience.com/), que se ambienta precisamente en lo que ocurrió en ese ya lejano 17 de diciembre de 1903 en Kitty Hawk.

La simulación de vuelo se interesa ahora más que nunca por los albores de la aviación

Al mismo tiempo, existen otros proyectos que se ambientan en épocas más recientes. El ruido atronador de los reactores de *LOMAC*, *Jet Fighter 5*, *Falcon-SP4*, los añadidos para FS/CFS sobre el *F-117*, *Tornado* y *FS-Falcon*, nos ensordecerán en estos próximos meses. Me llama especialmente la atención *Jet Thunder* (http://www.thunder-works.com), ambientado en la parte aérea del conflicto de las Malvinas, pero desde la perspectiva argentina.

Lo que sí parece cierto es que los simuladores no faltarán y que la diversión está asegurada, sea cual sea la época que elijamos. Que los vuelos virtuales con esta nueva hornada de simuladores sean nuestro homenaje particular a la gesta de los hermanos Wright. ■

■ magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

Basado en hechos reales

En mi no corta vida como jugador he tenido romances pasajeros con casi todos los géneros, pero hace ya un tiempo que mi auténtica pasión son los juegos on line y los modos multijugador. Parte del atractivo que les encuentro está en su componente humano, que hace que con frecuencia proporcione experiencias únicas.

Un ejemplo. Hace poco he sido testigo de una curiosa historia en los servidores del juego on line del momento, *Star Wars: Galaxies*. Dos miembros de una cofradía rebelde española decidieron casarse virtualmente y on line, ante sus compañeros. Tras los preparativos, se decidió el día y el lugar. Los asistentes compraron ropas para la ocasión y regalos para los novios. El día de la boda llegó y el improvisado cura preguntó a los presentes si alguien tenía algo que objetar. Y sí, un grupo de jugadores del bando imperial, que habían permanecido al acecho esperando el momento oportuno, presentó sus "objeciones". El topo que permitió semejante operación no era otro que ¡la novia!, que huyó tras la masacre con las victoriosas tropas imperiales.

Dos miembros de una cofradía rebelde española de Star Wars: Galaxies decidieron casarse virtualmente

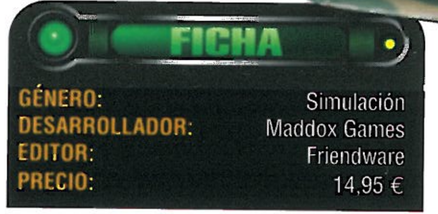
El factor sorpresa fue clave para que una acción así pudiese ser llevada a cabo con éxito. Es comprensible que no todos aceptaran las explicaciones posteriores de la novia, que sólo pretendía crear una trama al más puro estilo rolero, pero una gran mayoría entendió que son iniciativas así las que dan a este tipo de entretenimientos un interés inusitado. No hay que olvidar que el auténtico motor de un juego on line no es otro que la imaginación del que juega. Por eso me apasionan los universos on line, porque la imaginación de los que los juegan permite que, como la vida misma, nunca dejen de sorprenderme. ■



■ s.sanchez@ixo.es

Por menos de lo que te costarían **un par de votos** de parlamentarios de la Asamblea de Madrid (que ya me dirás tú para qué demonios podrían servirte) **puedes llevarte a casa software a manta**, quintales métricos de diversión envasada **y sin adulterar**.

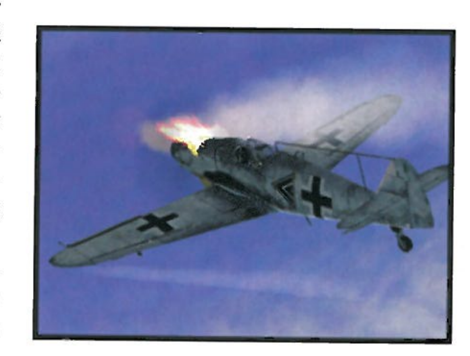
IL-2 STURMOVIK



FICHA

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Maddox Games
EDITOR:	Friendware
PRECIO:	14,95 €

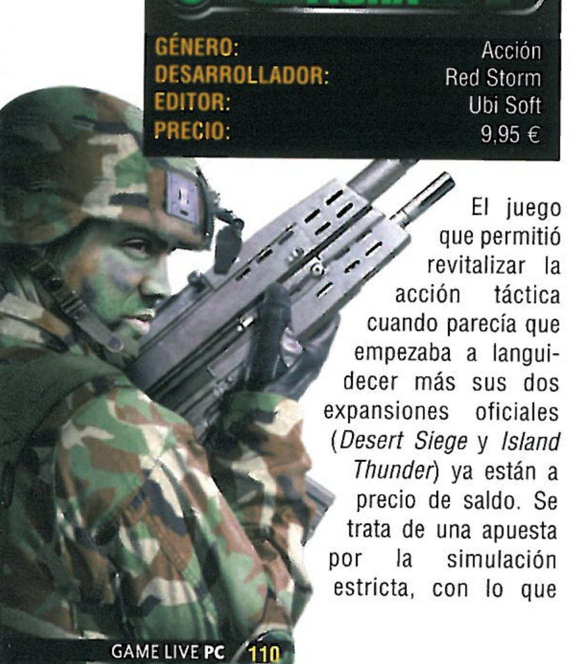
Una equilibrada combinación de realismo, pulcritud, solvencia técnica y belleza plástica que dejó casi a ras de tierra a la mayoría de simulaciones de vuelo aparecidas con anterioridad. El juego reconstruye con precisión el enfrentamiento aéreo entre rusos y alemanes durante la Segunda Guerra Mundial. La reconstrucción histórica es ejemplar, la jugabilidad, rica y equilibrada, y los gráficos, de ensueño.
Además, las opciones multijugador admiten un inmenso número de aparatos en enfrentamientos tan espectaculares como absorbentes. Si a eso añadimos un potente editor de misiones y unos modelos físicos de un realismo sin parangón, tenemos un simulador que sólo ha sido superado por *Forgotten Battles*, su secuela.



TOM CLANCY'S GHOST RECON + DESERT SIEGE + ISLAND THUNDER

FICHA

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Red Storm
EDITOR:	Ubi Soft
PRECIO:	9,95 €





El juego que permitió revitalizar la acción táctica cuando parecía que empezaba a languidecer más sus dos expansiones oficiales (*Desert Siege* y *Island Thunder*) ya están a precio de saldo. Se trata de una apuesta por la simulación estricta, con lo que esto supone en cuanto a exigencia: tu concentración debe ser máxima a menos que estés dispuesto a fracasar una y otra vez. Y no deberías, porque de tu unidad de comandos infiltrados depende el futuro del mundo libre. Eso sí, que quede claro que este juego no es un integrante más de la fértil saga *Rainbow Six*, sino un producto con personalidad propia. A menos de 10 euros es una oportunidad que no debes dejar pasar.

NEVERWINTER NIGHTS

Como juego de rol al uso ya es excepcional. Pero eso es una pequeña parte, ya que las herramientas de desarrollo que incorpora y sus posibilidades on line lo convierten en la referencia del género.
Género: Rol
Precio: 29,99 €

UNREAL TOURNAMENT 2003



Un juego pensado para su disfrute en compañía. Es ágil, variado y cuenta con unos espectaculares gráficos. Eso sí, tu equipo deberá estar a la altura de sus requisitos.
Género: Acción · Precio: 29,95 €

MIDTOWN MADNESS



Un picnic callejero a velocidades de vértigo por las calles de Chicago. Un juego tan divertido que engancha sin dificultad incluso a aquellos que no suelen interesarse por las carreras virtuales.
Género: Carreras · Precio: 9,95 €

LINKS CLASSIC



La edición 2000 de una serie mítica en la simulación de golf vuelve a asomar la visera. Un juego para jugadores pacientes, capaces de dedicar el tiempo que haga falta para ganar precisión en su swing.
Género: Deportes · Precio: 9,95 €

PANDORA'S BOX



Se trata de recorrer el mundo resolviendo rompecabezas lógicos para reunir las piezas de la caja de Pandora y librar el planeta de una antigua maldición.
Género: Puzzles · Precio: 9,95 €



5075

MOVITUNING

TUNING PARA TU MOVIL

NOMBRES

¡¡Decora tu móvil con una foto chula ...con tu nombre o texto!!

Envía al 5075: GMFNOM +Código Foto +Código Tipo +Tu Nombre/Texto

RAFA 1 · Paco 2 · Nota 3 · Alfonso 4 · VICENTE 16 · Fernando 14 · David 5 · Ana 12 · beth 13 · Jose 15

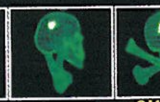


TNFNOM 0058 12 Gracias

ANIMACIONES 3D

Envia GMANI y Código Ej. GMANI 12

¡¡NUEVO!!



¡¡Animación increible con una selección gigante!!

3D Calavera GMANI 18





Moto TNANI 14 · Fuego llamando TNANI 5k · Ferrari TNANI 4 · Efecto Matrix MGANI 12

dino anda	gmani 2	tazmania1	gmani 20
motor mueve	gmani 3	tazmania2	gmani 21
gokart	gmani 6	vw logo	gmani 22
corazon	gmani 7	zoo	gmani 23
hypno1	gmani 8	alpha	gmani 24
hypno4	gmani 9	amour	gmani 25
hypno5	gmani 10	amour	gmani 26
casino	gmani 11	basketball	gmani 27
matrix1	gmani 12	birthday	gmani 28
matrix2	gmani 13	futball	gmani 31
motorcycle	gmani 14	goldfish	gmani 32
radar	gmani 15	golf	gmani 33
arco iris	gmani 16	guitar	gmani 34
DJ Pincha	gmani 17	alien	gmani 46
skull	gmani 18	baby trex	gmani 47

¡¡Para todos los móviles en color con wap!!

FOTOS EN COLOR

¡¡Para todos los móviles en color con wap!! Envia GMFONDO y Código Ej. GMFONDO 0680

















0809	0885	1480	2376	0314	0381	1105
0052	1579	2848	1655	0010	1484	1549
0156	1663	0379	1400	0034	1482	1554
0375	2339	1486	2485	0032	0860	0076

ZONA DE LIGUE



Aqui encontraras chicas de tu estilo, en los boxes, no pijas.

Envía GMGNT al 5075

TEMAZOS MOVIL



POLIFONICOS CON GRAVES NUNCA JAMAS OIDOS

- Envía GMTON TONO al 7057 Ej. GMTON SKY
- Poli-Tonos: GMPOLI TONO al 7057 Ej. GMPOLI 8MILE

DANCE

Artista	Código	Artista	Código
Jan Wayne	lovesoldier	Safri Duo	fallinhi
Husan	bhangra	DJ Marta	anglia
Abel Ramos	quarzo	Master Blaster	hypnotango
Rave allstars	braucht	Gouryella	ligaya
DJ Bart	djbart	Panjabi Mc	mundian
DJ Crivi	crivi	Safri duo	playedalive
Milk Inc	breathe	Safri duo	sambadagio
DJ Karpin	arma	Scooter	nessaja
DJ Ray	themusic2	Scooter	ramp
Dj Sammy	sunlight	Shane 54	equinox4
DJ Tiesto	lethal	Sonique	sky
Fun teams dj's	partyalarm	Sylver	forgiven
Jessy	lookatme	Lasgo	pray
Kate Ryan	libertine	DJ Neil	goahead
Energy 52	cafedelmar	DJ Disciple /Suzy	yes
Kate Ryan	desenchan	Barthezz	infected

EXITOS

Artista	Código	Artista	Código
Casado cn Hijos	bundy	DJ Mendez	djfiesta
Fragglerock	fragglerock	Limp Bizkit	eatyou
Misión Imposible	mi2	Loma	papichulo
Shin Chan	shinchan	50 cent	21quest
Inspector Gadget	gadget	Nuria Fergo	devuelta
Benny Hill	bennyhill	Doble Sabor	todalanoche
Mike Oldfield	tubular	Jarabe de Palo	bonito
Equipo A	ateam	Las Niñas	oju
Clint Eastwood	thegood	King Africa	manteca
Picapiedras	flintstones	Merche	misueno
Marilyn Manson	mobscene	Lunae	hipnotizadas
Ketama	lokos	Pocholo	muchopocho
RascaPica	Itchyscratchy	Dinio	hasiendo
Eminem	whiteamer	Canto del loco	madredejose
Eminem	loseyourself	Tony Santos	actitud
Eminem	8mile	Junior	down
Eminem	business	E. Rammazotti	unaemocion
50 cent	indaclub	Linkin Park	somewherei

SERIE HIP HOP

Artista	Titulo	Código
Eminem	The Way I Am	hip1
Ms. Dynamite	Dy-Na-Mi-Tee	hip2
Coolio	Gangsta`s Paradise	hip3
Nelly	Number 1	hip4
Wu Tang Clan	Gravel Pit	hip5
Will Smith	Getting Jiggy With It	hip6
Ll Cool J	Phenomenon	hip7
Eve	Let Me Blow Ya Mind	hip8
D12	Purple Pills	hip9
Cypress Hill	Insane In The Brain	hip10
Run Dmc	Walk This Way	hip11
sugarhill gang	rappers delight	hip12
Public Enemy	Dont believe the hype	hip13
Bubba Sparxx	Ugly	hip14
DJ	Party Up Here	hip15
Ja Rule Ashanti	Down 4 U	hip16
Ashanti	Foolish	hip17
Ja Rule	Always On Time	hip18

KARMA SUTRA

¿Puedes hacerlas todas? ¡Fotos Reales! Envia GMFONDO y Código al 5075



2035 · 2040 · 2023

Código	Postura
básico	
2009	el perro
2010	andromache
2016	la union
2020	el tigre
avanzado	
2023	la charla
2025	la diosa
2026	indra
2027	90 grados
2029	el pulpo
2032	el pilar
2035	camello
experto	
2039	la flecha
2042	bambu
2044	la mariposa

CINE

Fotogramas móvil. Envia GMFONDO y Código al 5075




2482 · 1554 · 1297

Código	Postura
T3	
2474	T3 Arny
2483	T-X buena
2476	T-X
2478	T-3
Todo Gas	
2484	3 coches
2485	la tia
2487	logo 2 fast
2488	motor
2489	el equipo
Otras	
2379	lluvia matrix
2380	smile matrix
1559	culos angeles
2382	logo X2
2376	bruce lee

COCHES

Móvil Motor sin igual. Envia GMFONDO y Código al 5075



0765 · 0823 · 0884

Código	Postura
Rally	
1483	Ford WRC
1481	Hyunday WRC
1482	Citroen WRC
1484	Peugeot WRC
1485	Skoda WRC
Deportivos	
0781	360 Modena
2485	Ferrari Spider
0808	Jaguar X
0813	Jag XJR15
0822	Murcielago
0865	Porsche 996
Otros	
0874	RRPhantom
0891	Toyota MRS2
0895	VW Golf R32

DEPORTES

Del mejor resolución. Envia GMFONDO y Código al 5075



1538 · 1539 · 1540

Código	Postura
moto	
1478	Checa
1479	Fonsi
1480	Crivi
1486	Repsol
futbol	
1541	29 ligas
1542	Becks RM
1543	Becks nudo
1544	David superstar
extremo	
0956	ski y snow
2099	topless bicis
0957	ski
0958	snowbord
0959	snowboard

XXX HUMOR

Cachondeos móviles. Envia GMFONDO y Código al 5075



1364 · 1728 · 1391

Código	Cachondeo
1388	Teta come otra
1378	Misión Imposible
1372	Pequeña fantasia
1356	Peleche porno
1521	Penesauro
1517	Yo amo mamada
1516	Tetas aun mas...
1514	Reunión de tetas
1506	Penesauro
1524	Gimnasta dsnuda
1501	Clinton y perro
1509	11 culos
1513	Big Mama
1525	Polla Pequeña
1376	Coño imposible
0033	dos chicas
0137	Fuerte

XICAS EROTICAS

No esconden nada. Envia GMFONDO y Código al 5075



2341 · 1970 · 2003

Código	Postura
Tetas	
1745	tu venica
2332	Sueca
2340	Califoniana
2368	Perfectas
2362	Rubia ncreible
Culos	
2000	culo y coche
0137	XXX culo
1937	teen culo
1836	Rubia y morena
1786	Peliroja
1767	Piercing
XXX	
1924	Dedo
1819	Lesbiana sofa
1855	polvo tai

JUEGOS JAVA

¡¡Juegos Móviles para tu móvil MMS!! Envia GMJAVA y JUEGO Ej. GMJAVA SPACEROCKS







ROCKY · SPACEROCKS · GRAVITY · INVADERS · GOLDRUSH · GALAXA

Descripción	Código Juego	Descripción	Código Juego
Esqui	downhill	Popstar	popstar
Galaxa	galaxa	Tetamania	boobsbuster
Invaders	invaders	Erotic juego	eroticinvaders
Astroids	spacerocks	Puxxle xica	girlslider
Autoslalom	autoslalom	Rapidos	whitewater
Grand Prix	globalgrandprix	Jetski Boy	jetskiboy
Speedster	speedster	3D Labrinto	strangemaze
Bamm!	bamm	Dozer	boulder
Dropzone	dropzone	Mina de oro	goldrush
Blocks	blocks	Gravity	gravity
Color Clash	colorclash	Rocky	rocky
Colorama	colorama	Submarino	blub
Cube	cube	Cueva	cave2
Energox	energox	Taxi cueva	cavecab
Blackjack	beatthedealer	Hoverball	hoverball
Card Suite	cardsuite	Petroleo	oilrig
Cinco dados	fivedice	Rock	rock



Coste por mensaje 5075: 0,9€ + IVA Coste de tonos, imagenes y animaciones = 2 mensajes, Juegos = 3

Problemas: krios@knalmovil.com

WWW.MOVITUNING.COM



WARCRAFT III The Frozen Throne (Segunda parte)

Pues sí, por fin podemos presumir de habernos pasado este inmenso juego de cabo a rabo. El mes pasado repasábamos paso a paso la larga y tensa campaña de los centinelas, y éste toca hacer lo propio con las otras dos, la de los elfos sanguinarios y los no menos sanguinarios muertos vivientes.

CAMPAÑA 2 AZOTE DE LOS ELFOS SANGUINARIOS (ELFOS SANGUINARIOS)

CAPÍTULO 1 ERRORES

1 Dirige a tu grupo hacia el oeste y destruye un barril para encontrar un pergamino de la bestia. Destruye los árboles del norte de la puerta élfica y avanza hacia el norte por la playa. Tendrás que utilizar la llamarada de Kael para convertir el bosque en ceniza. Sigue hacia el este por la playa hasta encontrarte con un grupo de murlocs. Obtendrás una runa de maná y un mazo de fuerza.

2 Vuelve al punto de origen de la misión y continúa hacia el sur para acabar con un grupo de mutantes dalarianos. Has recuperado el primero de los observatorios (1 de 3). Acaba con los dos felguards, sigue hacia el sur y deshazte de los acechadores fel y de los felbeasts. Aquí encontrarás una runa de maná y se te encomendará encontrar los alijos escondidos.

3 Dirígete un poco hacia el oeste y acaba con un aprendiz de brujo y un brujo pícaro. Sigue hacia el sur hasta dar con una fuente de maná y un grupo de enemigos compuesto por un cacique, un demonio sanguinario y unos cuantos felguards. Aquí encontrarás una runa de resurrección simple, un libro de inteligencia y un manual de salud. Antes de continuar hacia el sur, dirígete hacia el noroeste hasta encontrar una puerta de hierro custodiada por unos cuantos brujos sanguinarios. Destrózala para encontrar el

primer alijo de suministros escondidos (1 de 4). Hazte con lo que encuentres.

4 Dirígete hasta el arco del sur de las ruinas. Acaba con el brujo renegado ayudándote del control mágico de tus deshacedores. Continúa hacia el oeste y, al llegar al muelle, sube hacia el norte para acabar con un grupo de forajidos y asesinos y conseguir así un libro de fuerza.

5 Dirígete de nuevo hacia el sur hasta la entrada de un pequeño bosque donde te esperarán unos aprendices de brujo. Obtendrás una runa de maná. Utiliza la llamarada de Kael para llegar hasta los suministros escondidos del este (2 de 4) y conseguir un cuartel pequeño y un altar de reyes pequeño. Sigue hacia el oeste y enfréntate a un nuevo grupo de pícaros, forajidos y salteadores. Una vez derrotados, dirige tus pasos hacia el oeste para asistir a una nueva escena de vídeo en la que los naga (Lady Vashj) te ofrecerán su ayuda.



6 Bordea la costa hacia el oeste (sin subirte en los barcos aún) y enfréntate a un nuevo grupo de enemigos situados en unas casas cercanas a la playa para conseguir el anillo de león. Si continúas hacia el oeste, llegarás hasta el escondite de un golem poderoso. Asegúrate de que Kael tenga sus reservas de maná al completo (vuelve a la fuente de maná si es necesario). Una vez derrotado, te proporcionará una runa de gran resurrección, unas zarpas de ataque +3 y una runa de curación menor. Puedes aprovechar para regresar a la fuente de maná y llenar tus reservas de nuevo.

7 Dirígete hacia el extremo sureste del mapa para derrotar a unos cuantos enemigos en un poblado en llamas. Allí encontrarás una runa de maná y un fardo de madera escondido en las casas del este que arden. Es momento para acordarse del campesino que dejaste en el observatorio reparado y traerlo junto al grupo. A continuación, monta a tu grupo en los barcos y dirígete a la isla del norte.

8 Desembarca en la parte oeste de la isla, a una distancia prudencial de los cangrejos araña. Acaba con ellos y recarga tus reservas de maná más al norte. Avanza hacia el este hasta llegar a la mina de oro y utiliza el cuartel pequeño, el altar de reyes pequeño y el castillo diminuto de Kael para construir ambas edificaciones. Crea más campesinos y



construye granjas y demás estructuras, sin olvidarte de actualizar tus unidades y edificios. Es importante colocar y actualizar un par o tres torres en el suroeste y norte de tu poblado para repeler los ataques de los no muertos. Asegúrate de crear un buen número de deshacedores, fusileros, equipos de mortero y caballeros.

9 Crea un ejército equilibrado, dirígete al norte y acaba con los perros guardianes y los trolls. Conseguirás una runa de curación y una runa de maná. Repón unidades y asalta la base de los no muertos del oeste. Repara el observatorio (2 de 3) y construye un nuevo ayuntamiento junto a la mina de oro del campamento de los no muertos.

10 Dirígete en los navíos hacia el sur por el canal hasta llegar a un campamento de ogros. Acaba con ellos y consigue una poción de maná y una runa de maná. Algunos fusileros de la alianza se unirán a tu grupo. Avanza hacia el noroeste y te encontrarás con más ogros. Obtendrás un pergamino de curación y una runa de maná tras los combates. Escondido entre las cajas hallarás un pergamino de protección. Dirígete hacia el sur, deshazte de un jefe ogro y sus secuaces y recoge una runa de renacimiento (con ella resucitarás al jefe ogro bajo tus órdenes) y un libro de agilidad. Aquí se encuentra otro nuevo alijo de suministros (3 de 4).

11 Monta en los barcos y traslada tus unidades a la isla del norte. Acaba con los gnolls del campamento del noroeste y hazte con una runa de gran curación y una poción de maná. Ve hacia el sur, elimina a todos los gnolls y hazte con una runa de curación y dos torres de marfil que hay entre las cajas.

12 Sigue hacia el noroeste y te enfrentarás a Snarlmane el Sanguinario. Derrótalo, hazte con un nuevo fardo de madera y conseguirás vía libre hasta el último de los observatorios. Acaba con los golems guardianes del bosque del oeste (utiliza la llamarada para llegar hasta ellos) para obtener el último de los alijos (4 de 4). Traslada con un navío a algunos campesinos hasta este lugar y ponlos a reparar el último observatorio.



CAPÍTULO 2
UN PACTO ACIAGO

1 No te demores demasiado en tu misión principal. En esta misión deberás formar un ejército contundente. Los jinetes voladores de dragonhawk, las torres y los conjuros de los deshacedores te serán de gran utilidad. Céntrate en la defensa de la central y olvídate de tus bases periféricas. Construye tres torres de defensa al noroeste de tu poblado y conviértelas en torre de cañón y torre arcana. Mantén a algunos trabajadores cerca para que puedan repararlas y crea cuatro dragonhawks para reforzar tu poder defensivo aéreo.

2 Tu grupo de ataque deberá estar formado por al menos tres o cuatro deshacedores de hechizos, cinco o seis arqueras, dos hechiceras, dos sacerdotes, los naga, tres dragonhawks y Kael. Dirige a unos cuantos efectivos hacia el oeste y acaba con los perros y los trolls. Sigue avanzando hasta llegar al campamento del señor de la guerra. Destrúyelo para conseguir las zarpas de ataque +6, un libro de inteligencia, una runa de maná y monedas.



3 Vuelve a la base y dirige tu grupo hacia la isla del sur, donde encontrarás la primera base de los no muertos. Destrúyela y consigue unas cuantas monedas y un castillo minúsculo para permitir a Kael o a Vashj construir un ayuntamiento al lado de la mina de oro. Traslada en barco hasta allí a algunos trabajadores para que la exploten y rodéala de algunas torres de defensa. Así completarás la misión opcional.

4 Mueve a tu grupo hasta el campamento gnoll del sureste y consigue una runa de curación después de acabar con el grupo de enemigos. Utilizando el flamante oro recién adquirido, añade a tu grupo de ataque algunas unidades. Cruza el puente del oeste y acaba con la siguiente base. Dirige a los nagas hacia el suroeste. Destruye la presa de





rocas y te verás las caras con una hidra gigante. Acaba con ella y conseguirás un libro de agilidad +2, una piedra de maná y un anillo de regeneración.

5 Para atacar la base verde de los no muertos necesitarás al menos diez dragonhawks y un sólido grupo de deshacedores, arqueros, hechiceras, espadachines y sacerdotes. Deberás destruir todos los edificios de la base verde sin perder tiempo. La clave está en utilizar el hechizo nube del los dragonhawks contra la torres de defensa enemigas e intentar inmovilizar a sus unidades aladas ("Atrapar" de los Naga). Es una buena idea comenzar el ataque justo en el momento en el que el enemigo desplace a unas cuantas unidades aladas hasta nuestra base. Si quieres conseguir todos los ítems del escenario, explora el mapa antes de destruir el último edificio de la base verde.

CAPÍTULO 3
LAS MAZMORRAS DE DARALAN

1 En esta misión debes conducir a Kael y Vashj a lo largo de una "diablera" mazmorra y liberar a todos los prisioneros cautivos en su interior. Es importante no perder demasiadas unidades, recoger todos los ítems que puedas y grabar la partida con asiduidad. Al oeste de la posición de partida está la celda del primer elfo sanguinario teniente (1 de 4). Rescátalo y destruye la puerta de la celda del sur para que se unan a tu grupo dos deshacedores y un sacerdote.



2 Sigue hacia el oeste por el túnel y llegarás a una zona infestada de arañas. Acaba con ellas (utiliza la llamarada de Kael y el rayo cónico de Vashj) y sus huevos (conseguirás un medallón de coraje y un anillo de protección +1). Rescata al deshacedor de hechizos de la pequeña celda del oeste y al sacerdote de la celda de enfrente. Si sigues el pasillo hacia el sur, encontrarás una runa de restauración al romper los huevos del final.

3 Vuelve al lugar de inicio. Ve hacia el sur (por el camino que bordea el canal) e impide que uno de los dos soldados rasos enemigos accione la alarma. Atraviesa el canal de aguas verdes y acaba con un golem de piedra. Utiliza la llamarada de Kael para destruir la caja de magia y obtener así un libro de conocimiento. Vuelve a utilizar la llamarada con las setas del medio del canal para permitir a Vashj que recoja un hechizo piedra.

4 Cruza de nuevo el canal y dirígete hacia el suroeste. Llegarás a un arco de piedra gigante. Crúzalo y contemplarás un vídeo. Recoge el libro de fuerza y coloca a dos de tus unidades encima de las dos runas verdes del suelo. De esta manera aparecerá el primer archimago (1 de 4) en el interior de la pequeña celda del este. Destrúyelo y coge el fragmento de gema (del anillo de los archimagos).



5 Continúa avanzando hacia el sur, intervén en el enfrentamiento entre no muertos y humanos y coge una runa de maná de entre las cajas. Destruye la pared de pluma mágica del sur para rescatar a un nuevo elfo sanguinario teniente (2 de 4). Libera a la elfa arquera de la celda contigua y dirígete hacia el oeste por el pasillo hasta llegar a una zona con huevos de araña y algunas celdas más. Acaba con los muertos vivientes y destruye los huevos para encontrar una runa de curación. En una de las dos diminutas celdas del sur encontrarás unas zarpas de ataque +3.

6 Vuelve a las celdas del este, coloca a dos de tus unidades encima de las dos runas púrpuras del suelo y acaba con el archimago (2 de 4) que aparecerá en la celda de la izquierda. Recoge el segundo fragmento de gema y el anillo de los archimagos. Sigue por el puente hacia el este y utiliza a la elfa



arquera para accionar la palanca de alarma. Destruye la puerta y acaba con el chamán anciano furbolg del sur. Acaba con los golems de guerra del norte de la sala para conseguir un pergamino de maná. Entre las cajas encontrarás también un pergamino de regeneración. A continuación, coloca a dos de tus unidades encima de las runas azules del suelo para conseguir que aparezca un libro de agilidad.

7 Sigue hacia el norte hasta llegar a una puerta de madera custodiada por dos hombres de Garithos. Acaba con ellos y observa la runa amarilla que hay en el fondo del canal. Sumerge a Vashj en las aguas y llévala hacia el sur. Allí encontrarás la runa amarilla que te falta. Coloca a Vashj encima de ésta última y a otra unidad cualquiera encima de la primera. De esta forma, verás aparecer en el cráter cercano un libro de inteligencia.

8 Atraviesa la puerta de madera del norte y acaba con un grupo de caballeros y de morteros humanos. Destruye las cajas para descubrir una nueva runa púrpura. Dirígete hacia las aguas del sureste (a la derecha de la puerta de hierro), no sin antes acabar con unos cuantos caballeros de élite.

9 En el agua descubrirás la segunda runa púrpura, así que ya sabes como proceder. Coloca a Lady Vashj sobre esta última y a otra unidad cualquiera sobre la primera. La puerta de hierro se abrirá y aparecerá un nuevo archimago (3 de 4) en su interior. Derrótalo y consigue de esta manera un nuevo fragmento de gema. En el pasillo del norte podrás ver una runa roja en el suelo. Sigue tu camino hacia el este y acaba con el pequeño grupo de hombre de Garithos. De nuevo observarás una runa azul en el suelo, delante de la puerta demoníaca, pero tampoco su pareja se halla en las cercanías. Destruye todas las cajas y encontrarás unas preciadas botas de velocidad.

10 Dirígete hacia el sur hasta llegar a una gran puerta. Al romperla, un grupo de hombres de Garithos se abalanzarán sobre tus hombres. Libera al elfo sanguinario teniente (3 de 4). Después, rescata a la elfa arquera y al sacerdote de las celdas del oeste de la habitación y consigue una runa de curación.

11 Continúa hacia el sur y llegarás hasta otra batalla entre hombres y no muertos. Utiliza la llamarada de Kael sobre los contendientes. Hay una runa de curación entre las cajas. Destruye la puerta del oeste. Tendrás que colocar en el orden correcto a tres de tus unidades encima de los bloques



de piedra para abrir la puerta del norte. El orden correcto es: arriba, abajo y el del medio. Se oirá algo así como "Ba, Rem, Yu", la puerta se abrirá al instante y accederás a una habitación con un potenciador de nivel secreto. Cógelo y desbloquearás una misión secreta independiente.

12 Vuelve a la sala de la batalla del este y fíjate en una especie de cueva (al oeste) con luz. Introduce a una unidad en ella y descubrirás la segunda runa roja (en el norte). Deja a la unidad encima de dicha runa y vuelve con el grupo hasta la primera runa roja. La puerta de hierro de enfrente se abrirá y podrás enfrentarte al último de los archimagos (4 de 4). Al acabar con él, habrás completado la misión secundaria.

13 Coge del suelo un nuevo fragmento de gema y regresa a la entrada de la cueva. Acciona la palanca de alarma del sur de la sala y continúa por la puerta del este. Derrota a los numerosos hombres de Garithos utilizando la llamarada y el rayo cónico. Destruye las setas con una llamarada y consigue una runa de restauración. Descubrirás la segunda runa azul en el suelo, así que deja a una unidad encima de ésta y dirige de nuevo a tu grupo hasta la primera (delante de la puerta demoníaca). La puerta se abrirá con un rayo luminoso y el grupo se enfrentará a un poderoso golem de antracita. Utiliza la llamarada de Kael para reducirlo a escombros. La sala está llena de ítems importantes.

14 Vuelve a la sala de la segunda runa azul y sigue hacia el este. Deshazte de unos golems y obtendrás una runa de curación. Continúa por el pasillo hacia el norte y luego hacia el suroeste para acabar con un grupo de enemigos. Libera al último de los elfos (4 de 4), el cual te informará de una nueva misión principal.

15 Dirígete hacia el este hasta una zona de celdas. Libera a una elfa arquera de las celdas del sur de la sala y regresa con tu grupo hacia el norte. Lleva a tus hombres a través de la puerta que se abre hacia el noroeste y presenciarás un vídeo de Kassan. Deberás librar un arduo combate y liberar a todos los prisioneros de la sala. Sigue hacia el este y combate contra un nuevo grupo de hombres de Garithos para terminar la misión.

CAPÍTULO 4
BUSCANDO A ILLIDAN

1 Lleva a tus dos héroes hasta la jaula de Illidan con una parada en el campamento de mercenarios del sur. Contrata a algunos mercenarios y colócalos a la espera hacia la mitad del recorrido de la jaula (al sur del segundo mercado goblin). Conduce a tus héroes hasta la jaula y utiliza sus hechizos más poderosos contra Maiev. Acaba con ella (resucitará en su base), recupera la jaula de Illidan y escóltala hasta el sur del segundo mercado goblin.

2 Allí haz entrar en la refriega a tus mercenarios recién contratados. Seguramente, tus héroes morirán y resucitarán casi media docena de veces, pero lo importante es mantener a toda costa a Maiev alejada de Illidan. Cuando tus héroes resuciten, envíalos rápidamente hasta las cercanías de la jaula para mantenerla en su rumbo correcto. Utiliza la llamarada de Kael y el rayo cónico de Vashj y



compra pócimas revitalizantes en el mercado goblin si es necesario.

CAPÍTULO 5
LAS PUERTAS DEL ABISMO

1 Se trata de una de las misiones más complicadas del juego, durante la cual deberás explotar las cuatro minas de oro del mapa y evitar los enfrentamientos entre los dragones rojos y tus unidades. Déjalos para tus torres y guardianes de las mareas. La misión comienza con el ataque de los no muertos y con Illidan intentando cerrar la primera de las puertas.

2 Lleva hasta allí a los naga del sur del campamento y a los elfos sanguinarios del norte. Utiliza la llamarada y el Fénix de Kael y el rayo cónico y el tornado de Vashj. Tras resistir varios ataques, Illidan conseguirá cerrar la puerta (1 de 4). Rompe todas las cajas y barriles de los alrededores para obtener recompensas.

3 Empieza a investigar y mejorar todo lo posible y construye al norte y sur del campamento al menos ocho torres de defensa (también puedes construir algunos templos de las mareas naga). Haz que los trabajadores restantes consigan madera y oro para investigar. Es recomendable que al norte coloques unos cuantos couatls alados y algunos dragonhawks.

4 Al poco tiempo, serás testigo de un vídeo. Es el momento de crear un ejército portentoso con seis u ocho mirmidones, cuatro sacerdotes, cuatro deshacedores, cinco tortugas dragones y tres o cuatro dragonhawks para dirigirte a la aldea draeniana del suroeste. Destruye los barriles de la aldea para las pertinentes recompensas.

CAPÍTULO SECRETO
EL CRUCE

1 Construye todas las torres de defensa que puedas y disponlas estratégicamente a lo largo de la ruta para que puedan abarcar el máximo terreno posible (entradas en el camino, esquinas....). Haz que tus cuatro o cinco trabajadores construyan torres sin cesar y actualízalas. Disponlas siempre en grupos (mixtos), buscando el fuego cruzado cuando el dibujo de la ruta así lo permita.



2 No olvides a los héroes. Utiliza la llamarada de Kael y recoge las monedas de los enemigos. Hay muchos ítems (también runas y algún libro) repartidos por todo el escenario, pero no es vital hacerse con ellos. Es mejor centrarse en frenar el avance de las fuerzas de Garithos.





5 Enfréntate a los no muertos del oeste de la aldea y destruye su campamento (naranja). Un vídeo servirá para dar por concluida la misión opcional.

6 Destruye unos barriles de la aldea en ruinas y conseguirás una runa de resurrección simple. Envía a unos cuantos trabajadores hasta la nueva mina de oro descubierta y construye un ayuntamiento al lado. Conduce a tu grupo de ataque hasta la fuente de salud del oeste. Reaprovisiónate con unas cuantas unidades y prepárate para atacar la base verde del este junto a los draenianos. Acaba con su resistencia y descubrirás una nueva mina de oro al este del campamento. Destroza las cajas del norte de la mina y obtendrás un anillo de protección +4.

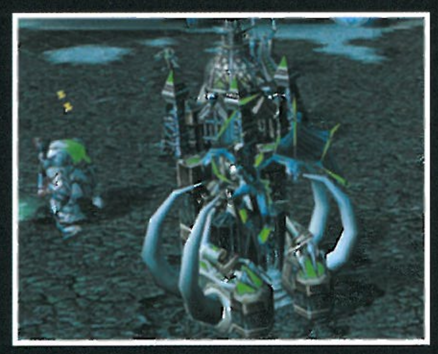
7 Al oeste de la base verde de los no muertos encontrarás un pequeño asentamiento enemigo. Destrúyelo y conseguirás un manual de salud. Rompe la jaula que mantenía prisionero a un acechador draeniano y éste se unirá a tu grupo.

8 Desplaza ahora tu ejército hasta el sur de la base lila y acaba con las doncellas del dolor que mantienen prisionero a un vidente draeniano. Destroza las cajas y encontrarás una gema de salud de Khadgar.

9 Ha llegado la hora de preparar una buena barrera defensiva entre nuestra base y la base lila del norte (custodiada por dragones) con torres y guardianes de las mareas (no menos de 15) justamente al norte de la fuente de salud (entre tu poblado y la base lila de los no muertos).

10 Desplaza a tus efectivos hasta la puerta dimensional del sureste y acaba con los pequeños dragones antes de colocar a Illidan sobre el canalizador. Aprovecha para recargar de energía a tus unidades. En uno de los barriles encontrarás una runa de disipar magia. Repele el ataque durante 3 minutos utilizando el Fénix de Kael continuamente para cerrar la puerta (2 de 4).

11 Continúa con tu ejército hasta el norte de lo que antes era la base verde enemiga (oeste del mapa). Allí te encontrarás con un campamento de demonios eredares. Aniquílalos y libera a los dos justicieros draenianos. Añade a tu ejército cinco coatls, algunos sacerdotes y sirenas naga y asegúrate de disponer de al menos nueve o diez mirmidones. Dirígete hacia el noreste y prepárate para cerrar la siguiente puerta. Antes de colocar a Illidan en el canalizador, construye unas cuantas torres (o guardianes) entre el canalizador y las fuerzas de Magtheridon. Resiste tres minutos mientras Illidan cierra la puerta (3 de 4). Las torres y la llamarada de Kael te serán de gran utilidad. En los baúles y cajas de los alrededores encontrarás un bálsamo curativo y un gran pergamino de reabastecimiento.



12 Recarga el maná al norte del canalizador. Una vez cerrada la tercera puerta, regresa a una de las fuentes de salud para recargar la energía de tus unidades e intenta reestructurar tu ejército. Sólo falta la puerta del noroeste. No intentes cerrarla sin antes construir al menos de cinco o seis torres alrededor del canalizador y contar con un ejército contundente. Puedes contratar a algún mercenario en el campamento (al sur de la puerta). Un buen número de coatls y el Fénix, una decena de mirmidones, algunos deshacedores, sacerdotes, tortugas y sirenas deberían bastar para mantener a raya al ejército de Magtheridon. Consigue de un barril una runa de escudo y trata de que Illidan sobreviva a tres minutos infernales. Una vez abierta la última puerta dimensional (4 de 4), la misión habrá tocado a su fin.

CAPÍTULO 6
EL SEÑOR DE LAS TIERRAS DESVASTADAS

1 Conduce a tu grupo de elfos sanguinarios hacia el oeste de su base. Dirígete ahora hacia el norte y penetra en la mazmorra.



Enfréntate a un grupo de hombres de Magtheridon y recoge las monedas de ambos extremos del pasillo. Continúa por el pasillo hacia el oeste hasta llegar a la puerta de la ciudadela. Acaba con los demonios y observarás al oeste de la sala un carnicero. Acaba con él y revive a todas tus unidades caídas con la runa de gran resurrección que te da. Al oeste de la sala encontrarás dos libros de fuerza +2 y la otra pierna de Wirt (sin utilidad a priori). Continúa hacia el sur, destruye las jaulas y rescata a algunos draenianos. Dirígete ahora al norte de la sala del carnicero para acabar con los demonios y hacerte con algunas monedas más.

2 Prepárate para atravesar la base orca verde del norte. Utiliza la llamarada de Kael para acabar con las torres de perdición y la ola curativa de los draenianos para mantenerlo con vida. Acaba con los orcos y envía a los draenianos a destruir los edificios (son inmunes a las defensas de las construcciones).

3 Destruye la puerta de la ciudadela que hay al oeste de la base y mata al cacique. Dirige a Kael a los extremos sureste y suroeste de la base para destruir las setas de las esquinas de la sala y obtendrás oro. Haz lo mismo con las setas de la esquina noreste y descubrirás una nueva fuente de maná y algunas monedas más. Utiliza los demoledores para atacar los barcos que amenazan a los naga y desactiva el generador del norte de la base (1 de 4).

4 Continúa con tu grupo hacia el norte y enfréntate a los guardias del apocalipsis para conseguir unas cuantas monedas más. Destruye los artilugios infernales y recupera la energía de tus unidades en la fuente de salud. Activa el interruptor del suelo del este del pasillo. Rompe las cajas y hazte con un pergamino de curación.

5 Continúa hacia el oeste. Acaba con el grupo de brujos eredar que custodian una celda y obtendrás más monedas y un talismán de vitalidad. Antes de invadir la siguiente base orca, haz que un grupo de draenianos desactive el generador que hay al este de la base (2 de 4) y así las torres de la puerta no podrán disparar. Entre las cajas encontrarás bastantes cosas. En el asedio a la base, deja que los demoledores y los draenianos se ocupen de los edificios y de las estructuras defensivas



y que los elfos sanguinarios se encarguen de las unidades orgánicas. Una vez reducida la base, lleva a tu grupo de elfos y draenianos hasta la fuente de salud del centro del mapa.

6 Llega el turno de los naga. Destruye los barcos cercanos a tu base y dirígete hacia el oeste. Acaba con las bestias del apocalipsis. Sube por la rampa del norte y aniquila a la gran hidra para obtener unas zarpas de ataque +15. Rompe los bloques de piedra. Continúa con tu grupo de nagas hacia el norte de la base y luego hacia el oeste. Al oeste del canal encontrarás tres monedas y una toga de los magos +6. Avanza hacia el este hasta llegar a una fuente de salud vigilada por una torre y algunos orcos grunt. Recoge lo que encuentres. Lleva a Vashj hasta el pasadizo oscuro (al sur de la fuente de salud) y hallarás toda una ristra de libros alineados.

7 Ahora debes atacar la base orca. Utiliza a tus tortugas y bocas de dragón contra las torres y los vehículos de asedio, y a Lady Vahj, mirmidones, sirenas y guardias reales contra las demás unidades orgánicas. Destruye la puerta del suroeste de la base y hallarás unas zarpas de ataque +12 y unas monedas. Dirígete al norte de la base y detona los explosivos a distancia para abrir un camino entre las setas gigantes. Sigue hacia el norte y recoge las tres monedas próximas al canal. Haz estallar los barriles explosivos del este y encontrarás un fragmento de invocación (con el que crear un golem de carne) y más monedas.

8 Lleva a un grupo de tortugas y mirmidones hasta el canal del oeste y destruye los navíos. Continua hacia el norte, mata al golem infernal, recoge las monedas de oro y haz que Lady Vashj active el interruptor para unir las dos partes del puente. Reúne a tu grupo de elfos y draenianos con los nagas en la fuente de salud del este.

9 Conduce a tus draenianos hacia el norte a través de la base enemiga (no luches con nadie y no te atacarán), desciende al canal del este y destruye el generador (3 de 4). Huye rápidamente de la zona y devuelve los draenianos al grupo. Dirige a todo tu contingente hacia el norte y acaba con las primeras fuerzas de Nera'thor. Entre las cajas y barriles encontrarás un pergamino de protección y algunas monedas.

10 Destruye la base orca y acaba con los demonios que custodiaban el generador. Reúne todos tus efectivos al sur de la Señora del tormento y utiliza los poderes de tus héroes contra ella. Rompe la jaula de disciplina y un brujo orco fel se unirá a tu grupo. Recoge la máscara de muerte y regenera a tus unidades en la fuente de salud.

11 Conduce a todo el grupo hasta el puente de los interruptores y lleva a Vashj y a algunos naga hasta el canal, descendiendo por la rampa del sur. Rompe la puerta del oeste y en el extremo oeste hallarás un manual de salud. Regresa hasta el puente, crúzalo y conduce a tu ejército hacia el oeste.



12 Dirígete hacia el norte de la base orca del noroeste y sitúa tus unidades ante la puerta del Señor del dolor. Acaba con él y con su séquito y verás como una puerta se abre (la del centro del mapa). Destruye las jaulas colgantes y dos demonios sanguinarios se unirán a tu ejército. Coge la esfera de veneno, activa el interruptor de detrás del trono y rompe las cajas de la pequeña sala del oeste para obtener recompensas.

13 Dirige a todo tu ejército hasta la nueva puerta abierta (al norte de la fuente de maná). Conduce a los draenianos a través de la puerta hacia el norte y luego el oeste para desactivar el último de los generadores (4 de 4). Ya puedes penetrar en la zona con todo tu ejército sin riesgos.

14 Dirígete hacia el norte y enfréntate a un grupo de enemigos para obtener una runa de gran resurrección. En las cajas del oeste encontrarás un pergamino de restauración y una figura demoníaca que te permitirá invocar a un guardia del apocalipsis (guárdala para el combate final). Prepara a todo tu ejército para el enfrentamiento final contra Magtheridon. Centra todos los ataques de tus héroes contra él.

CAMPAÑA 3
EL LEGADO DE LOS MALDITOS
(MUERTOS VIVIENTES)

CAPÍTULO 1
EL REY ARTHAS

1 Comienzas con tres héroes situados en puntos separados del mapa. Para Arthas puedes formar un séquito de abominaciones y necrófagos y enviar a sombras para explorar y espiar. Para Kel'Thuzad, además de necrófagos puedes acompañarlo de nigromantes, y en el caso de Sylvanas acompañarlo de banshees. Sitúa varias unidades cerca de las vías de escape para acabar con los aldeanos que huyan.

2 Llega la hora de la misión secundaria: envía una sombra por el camino entre la base de Kel'Thuzad y la de los humanos y sitúala cerca de los altares. Envía a Kel'Thuzad a destruirlos utilizando el hechizo de muerte y putrefacción.

3 Ataca con Arthas el primer poblado humano tras repeler el ataque enemigo. Elimina al paladín, destruye el poblado y regresa a tu base para recuperar fuerzas. Repite el proceso con los siguientes enclaves humanos, esperando que ataquen primero para después contraatacar. Encontrarás un importante botín por superar estas pequeñas escaramuzas. El último poblado humano te ofrecerá algo más de resistencia, pero bastará con que concentres tus ataques primero en el archimago y a continuación en las torres.

4 Al sur de la base, podrás encontrar valiosos objetos en una de las cajas. Podrás también liberar a Timmy (al que ya conociste en *Warcraft III: Reign of Chaos*) cortando unos árboles al oeste del poblado. El grupo de Sylvanas tiene como principal baza el poder de posesión de las banshees. Céntrate en capturar de esta forma todos los comandantes de la milicia que puedas para formar un grupo de ataque poderoso con el que combatir a los humanos. También puedes



capturar a los caballeros que encuentres en los sucesivos poblados humanos que ataques y acabar con un grupo de enemigos al sur del tercer poblado para hacerte con una serie de objetos.

5 Por último, el grupo de Kel'Thuzad, formado por necrófagos y nigromantes, se ocupará de los últimos tres poblados, en los que encontrará objetos de gran valor. Tras cruzar el segundo poblado, irás encontrando más golosinas mágicas a lo largo del río. Podrás también atacar el oráculo Sasquatch (al sur de la base de Kel'Thuzad) antes de destruir el tercer y ultimo poblado.

CAPÍTULO 2
EL VUELO DESDE LORDAERON

1 En esta larga misión, sólo podrás emplear las unidades que encuentres por el camino. Comienza destruyendo la puerta de entrada y recoge los objetos dejados por Kel'Thuzad. Une los nigromantes y sus lacayos a tu grupo y destruye la siguiente puerta. Sal de la habitación y dirígete al este hasta descubrir una poción de salud en el suelo. Cuando te aproximes, aparecerán dos abominaciones.

2 Cruza la puerta y aparecerá una nueva abominación y algunos zombis. Obtendrás recompensa por derrotarlos, y lo mismo ocurre cuando liquidas a los zombis del sur. Vuelve sobre tus pasos y gira hacia el este antes de cruzar la puerta para descubrir una moneda custodiada por tres demonios. Vuelve al lugar donde salieron a tu encuentro las abominaciones y sigue hacia el este y luego al norte, donde te enfrentarás con un Señor del terror y dos acechadores fel. Tras derrotarlos, abre la puerta y derrota a los demonios.



3 Al norte te esperan nigromantes con sus lacayos. Vuelve al camino principal y síguelo hacia el oeste. Un nigromante y dos demonios de la cripta saldrán a tu paso. En el primer cruce, no olvides unir a tu grupo a una sombra que se encuentra al sur. Cerca hay también una fuente de maná y una moneda



de oro. Para obtener nuevos objetos, debes activar la palanca situada en la puerta élfica al norte de la fuente.

4 Vuelve al camino principal y dirígete hacia el oeste, donde hay dos demonios de la cripta. Más adelante, encontrarás a dos necrófagos que podrás unir a tu grupo. Avanzando hacia la puerta de la esquina de la calle, encontrarás a otro Señor del terror con dos golems y podrás incorporar a tu grupo a otra abominación situada al oeste.

5 Rompe la puerta para liberar dos carros de despojos que te servirán para destruir las torres nerubians situadas al norte. A continuación, sal de la estancia y dirígete al este. Acaba con los esqueletos, y destruye la puerta y a la sombra enemiga que allí se encuentra. Envía dentro de la habitación a tu propia sombra para observar su interior y desvelar las torres del espíritu para apoderarte de la moneda de oro.

6 Ahora podrás activar la palanca del sureste de la estancia, que cruza la muralla del norte. Sigue el camino hasta llegar ante una puerta, donde serás atacado por gárgolas. Tras acabar con ellas, conseguirás nuevos objetos y podrás destruir la puerta para encaminarte hacia el este, donde te esperan más zombis. Al sur encontrarás una tumba de reliquias y al oeste un demonio y una sombra para incorporar a tu grupo.

7 Al oeste de la tumba, encontrarás una palanca que levantará una gran roca y te permitirá obtener nuevas chucherías. Tras esto, dirígete hacia el norte y elimina a los enemigos que salgan a tu paso. Hay otro sendero oculto tras unos árboles que podrás cortar con los carros de despojos para obtener una poción. Vuelve al sendero y sigue hacia el oeste. La puerta se abrirá y sufrirás algún nuevo ataque enemigo. En una nueva ruta secreta, al lado opuesto de la puerta, se encuentra una fuente de salud escondida.

8 Vuelve sobre tus pasos, cruza la puerta y ve hacia el oeste. Allí te esperarán esqueletos que podrás incorporar a tus fuerzas. Cuando estés preparado, lanza un ataque sobre los golems y obtendrás algunos objetos. Siguiendo la calle hasta llegar a un arco, encontrarás una puerta custodiada por dos torres que puedes destruir con tus carros.

9 Envía a tus fuerzas hacia el este y el oeste para acabar con los nigromantes. Una vez tengas preparada tu fuerza de choque, realiza una rápida incursión para intentar conseguir refuerzos. Destruye la siguiente puerta y acaba con el nigromante y el resto de enemigos que allí se encuentren.

10 Si envías tus fuerzas al oeste, te encontrarás con un guardián del Apocalipsis y un libro de maná. Sigue hacia el norte y descubrirás una cripta defendida por un carro y algunos enemigos más. Por fin, llegarás ante la última puerta, tras la que te espera el temible Carnicero. Una vez derrotado, saquea las cajas de la sala y abre la puerta situada del norte.

CAPÍTULO 3
LA DAMA OSCURA

1 Protege el este controlando el puente, aunque sin obstaculizarlo demasiado para que tus tropas puedan cruzarlo sin impedimentos. Será conveniente construir torres del espíritu y disponer de banshees. Los ataques de los carros enemigos pueden ser parados por tus abominaciones. Además necesitarás unidades antiaéreas para evitar los ataques procedentes del norte.

2 No olvides al grupo de trolls próximo a tu base, ya que si los capturas pueden convertirse en una poderosa arma. Lo mismo pasa con el grupo de humanos situado en las proximidades. Si has construido unas buenas defensas, has fortificado tu posición en el puente y conseguiste mantener alejados a los carros de despojos de tus torres, podrás iniciar la ofensiva sobre el enemigo del este.



3 Sin descuidar nunca tu defensa, enfocada principalmente hacia el frente norte, podrás atacar el flanco oeste de la base enemiga del noroeste, tomando su casa de la tortura y su templo de los malditos.

CAPÍTULO 4
RETORNO A NORTHREND

1 Debes organizar adecuadamente tus tropas y explorar los alrededores del punto de partida. Al oeste, te esperan dos grupos de trolls con monedas y objetos curativos. Envía tu acorazado y las dos fragatas a la parte este de la base de los elfos. Debes destruir primero las torres de la base enemiga.

2 Una vez eliminadas todas las torres, desembarca tus tropas y procede a combatir cuerpo a cuerpo. Cuando las torres hayan sido destruidas, podrás enviar a Anub'arak a registrar los barriles mientras tus fuerzas acaban con los restos de la base.

3 Los elfos sanguinarios y las nagas del oeste atacan tu base por tierra yaire. Para defenderte, crea zigurats que después podrás convertir en torres del espíritu. Después, crea demonios de la cripta y algunas estatuas de obsidiana, mientras mejoras el resto de tus tropas. En cuanto tengas estas unidades, envíalas junto a Arthas siguiendo el camino desde tu base hacia el noroeste. Derrota a los enemigos que salgan a tu paso hasta llegar ante Sapphiron. Arthas lo transformará en un poderoso wyrm de hielo. Obtendrás varios objetos por el camino.

4 Mientras te ocupas de mejorar tus tropas, explora con uno de tus navíos las aguas del oeste que des con una barrera de rocas. Envía a Sapphiron a través de ella y elimina las naves élficas. Construye los transportes necesarios para llevar a todas tus tropas y dirígete a la base enemiga para empezar a debilitar sus defensas.



5 Una vez allanado el terreno, desembarca el grueso de tus fuerzas y los carros de despojos se encargarán de destruir los edificios de la base. En cuanto la hayas arrasado, ataca el enclave élfico, situado al norte. Haz que Sapphiron se ocupe de eliminar su flota, sus torres y su muelle. Tras acabar con estas defensas, la base y sus minas caerán fácilmente. Envía a Sapphiron hacia la base élfica del sur para que se ocupe de las torres y los muelles, dejando el resto del trabajo para tus tropas de a pie. Una vez destruida esta base, la tuya no sufrirá ya más ataques.

6 Antes de lanzar tu ataque final, puedes conseguir algunos objetos valiosos para tus héroes explorando los alrededores del lugar en que arranca la misión. Al otro lado del camino, te encontrarás con los tuskars y un enorme pingüino encerrado que custodia un anillo. Hay otro objeto en la colonia de tuskars situada al norte.

7 Utiliza un carro de despojos para abrirte paso desde la base naga hasta un camino que conduce a un área secreta. Elimina al grupo de arachnathids para obtener una runa de maná. Al sur de allí, podrás eliminar a los osos polares. El nuevo camino que se te



mostrará entonces está aparentemente bloqueado por árboles. Córtalos para llegar ante una puerta aún más al sur, donde se encuentra un curioso rey pingüino danzando. De vuelta al camino, sigue hacia el norte, donde algunos guardianes nerubian tratarán de impedirte el paso. Enfréntate en un último combate con los dragonspawns y los drakes.

CAPÍTULO 5
LA CAÍDA DEL SEÑOR DEL TERROR

1 Mejora tus tropas de combate cuerpo a cuerpo y dirígete hacia la base de los muertos vivientes. Envía primero a las banshees para capturar el equipo mortero y traerlo de vuelta. Tus principales armas serán el mortero y la lluvia de fuego. Sylvanas puede ocuparse de las unidades más poderosas con su habilidad de encantamiento.

2 Continúa hasta el lugar donde se encuentra Detheroc. Envía a tus banshees a capturar a las dos abominaciones. Ataca con todas tus fuerzas a Detheroc y asegúrate de destruir con el equipo mortero el Altar de la Oscuridad para evitar su resurrección. Haz que Sylvanas se ocupe del Wyrm de hielo al oeste de la base. Una vez cumplidos estos objetivos, podrás centrarte en destruir la Necrópolis. Retírate rápidamente a tu base y empieza a preparar la defensa.

3 Para resistir el inminente ataque, construye todos los zigurats que puedas. Si es posible, construye una casa de la tortura, ya que necesitarás abominaciones y estatuas de obsidiana. Cuando lleguen los enemigos, desata la lluvia de fuego contra sus unidades pesadas. Una vez repelido el ataque, dedícate a fortalecer el otro lado de tu base con más zigurats y edificios como el campo de huesos. Crea una sombra y envíala a inspeccionar la base de los muertos vivientes para que localice sus zigurats.

4 Envía a continuación a tus equipos mortero o tus carros. Una vez arrasada la base, podrás tomar posesión de su mina de oro. Crea varios demonios de la cripta para proteger la mina y empieza a construir zigurats. Hecho esto, ataca la base humana. Resiste sus ataques y pasa luego a la acción destruyendo las torres de vigía que encontrarás por el camino.

5 Para conseguir los objetos que esconde el mapa, dirígete primero al este de tu base, donde unos sasquatch custodian un colgante y una runa, y después al oeste, donde encontrarás otro grupo de sasquatch guardando una poción de gran curación. Para finalizar la misión, debes dirigir el ataque final sobre la otra parte de la base humana, al sur de la que atacaste en tu primera incursión. Destruye con tus carros y morteros los edificios que permitan generar tropas al enemigo y arrasa la base con el resto de tus fuerzas. Misión cumplida.

CAPÍTULO 6
UN NUEVO PODER EN LORDAERON

1 Para liberar a los enanos cautivos, cuentas con las habilidades de Garithos, que debe dirigir a su grupo inicial hacia el extremo noreste del mapa. Deshazte de los kobolds que saldrán a tu paso, rompe la barrera de piedra que mantiene cautivos a los enanos y hazte con las unidades de asedio, los brazales rúnicos y un talismán de evasión.

2 Vuelve a tu base rápidamente para preparar la defensa ante el inminente ataque que recibirás (si el tiempo se agota, puedes comprar un hechizo de portal mágico). A partir de ese momento, tendrás acceso al taller y a las unidades que éste permita construir. Tu base recibirá el ataque de unas cuantas abominaciones, pero no deberían causar demasiados problemas si has vuelto a tiempo.

3 Acaba con los golems de piedra y conseguirás un libro mágico. Una vez repelido el primer ataque, podrás construir nuevas defensas para ambas bases y mejorar tus unidades. Para tu ataque a las bases de no muertos, emplea caballeros, fusileros y una combinación de equipos mortero con motores de asedio y abominaciones, estatuas de obsidiana, demonios wyrms de hielo.

4 Ataca la primera base de muertos vivientes siguiendo el camino hacia el oeste. Lanza a tus unidades de combate cuerpo a cuerpo contra las del enemigo, mientras tu maquinaria de asedio se encarga de las torres. Utiliza a tus fusileros contra los ataques aéreos y como apoyo de las unidades





de asedio. Si Balnazzar interviene, puedes huir usando el portal mágico para volver más adelante.

5 Tu siguiente objetivo será la base de muertos vivientes del oeste. Atácala con las unidades antes descritas y no opondrá mucha resistencia. Toma el control de esta base y utiliza su mina para obtener recursos adicionales. Tan sólo deberás preocuparte de los ataques de algunos revenants. Elimínalos y obtendrás un libro de muerte animada.

6 Prosigue con tu ofensiva hacia el sur. Encontrarás una fuerte resistencia aérea compuesta por gárgolas y wyrms. Haz que tus fusileros se encarguen de ellos. Envía a tus wyrms de hielo para que se ocupen de las torres y utiliza las abominaciones contra las unidades de combate cuerpo a cuerpo. Una vez arrasada la base, puedes dedicarte a recolectar los distintos objetos repartidos por el mapa, a norte, sur este y oeste. En la ofensiva final contra Balnazzar, puedes lanzar simultáneamente un ataque doble con tus fuerzas de humanos y muertos vivientes utilizando las tácticas habituales contra las torres y las principales construcciones del enemigo.

CAPÍTULO 7

Primera parte

CAVERNAS DE LAS REDES DE SOMBRA

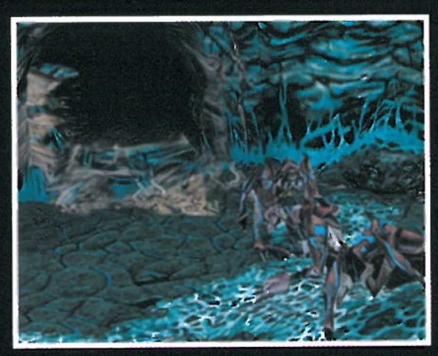
1 Empieza formando dos grupos, uno con todas las unidades no mecanizadas y el otro con el carro de despojos. Activa los escarabajos carroñeros y déjalos en modo automático. Al avanzar, el suelo irá desapareciendo, por lo que tendrás que golpear los barriles de explosivos con el carro de despojos para poder continuar.

2 Liquida a los enanos y acciona la palanca cercana al agua para abrir la puerta. Crúzala y enfréntate a un numeroso grupo de enanos, un motor de asedio y un mortero. Si revisas los barriles y las cajas encontrarás algunas monedas y una runa. Destruye las rocas situadas a la derecha del objeto que ves en el agua para liberar una palanca. Tras accionarla, encontrarás un anillo de regeneración.



3 La siguiente sala está protegida por nerubians. Elimínalos y acaba también con los fusileros, que han sido infectados por los nerubians. Si rompes los huevos, obtendrás una runa y una moneda que podrás recoger del agua. Rompe el montón de rocas del noreste de la sala y tendrás acceso a una palanca que abrirá la puerta. En la siguiente habitación hallarás un tomo de inteligencia. Destruye de nuevo el montón de rocas que hay allí y volverás a encontrar otra palanca.

4 Coge los objetos que hay entre las cajas. Cuando los tengas en tu poder, activa la palanca del lado este de la habitación, desactivando así una trampa. Entonces podrás enviar sin peligro a Anub'arak a una pequeña habitación al sur donde recogerá un collar de clavos. Úsalo inmediatamente y envía al acechador fel al lado oeste de la habitación.



5 Activando la palanca situada al noroeste, causarás la aparición de nerubians y tendrás acceso al altar situado al norte de la habitación, donde encontrarás un orbe de escarcha. Tendrás que colocar un objeto en el lugar donde estaba el orbe para abrir la puerta del oeste, por la que aparecerán algunos enanos. En la siguiente habitación, introduce únicamente el carro y haz explotar un barril, provocando con ello una reacción en cadena que aniquilará a los enanos ocultos en la sala.

6 La siguiente sala está ocupada por fusileros y un motor de asedio modificado que podrás destruir golpeando de nuevo los barriles explosivos. Si activas la palanca del fondo de la habitación de los enanos, el suelo se levantará de nuevo y te encontrarás al otro lado del puente. Acaba con los fusileros. Utiliza un escarabajo carroñero para explorar hasta localizar un barril explosivo. Hazlo explotar con el carro de despojos para eliminar al enano oculto tras él.

7 Acciona la palanca y continúa a través del agua, hasta llegar a una habitación en la que luchan fusileros y nerubians. Déjalos luchar tranquilamente y acciona la palanca para acceder a la siguiente habitación. Tras la cascada (en el borde este) se encuentra la última moneda de oro que necesitas para completar la misión secundaria. Rompe la puerta y accede al lugar donde se encuentra Baelgun y unos cuantos fusileros. Derrótalos sin mayores problemas con Arthas, Anub'arak y el resto de tus fuerzas. En cuanto recojas la llave y cruces el portal, la misión habrá concluido.

Segunda parte

LOS OLVIDADOS

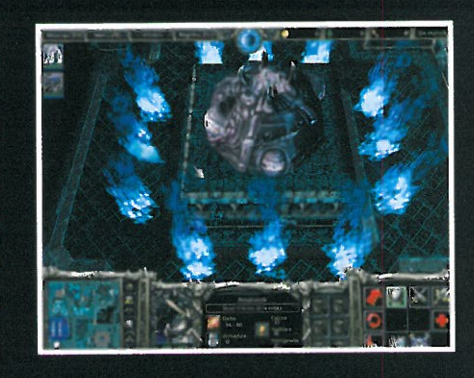
1 Forma un único grupo con todos tus efectivos, pon en modo automático los escarabajos carroñeros y baja por la rampa. En la primera habitación, dirígete a la izquierda, destruye el montón de rocas y activa la palanca, que hundirá la hilera izquierda de torres. Continúa hacia el lado derecho de la sala, recoge la moneda de oro y dirígete al norte, donde te enfrentarás a tres nerubians.

2 Tras activar la siguiente palanca, la hilera derecha de torres se hundirá también y podrás pasar a través de ellas. Al final de la hilera, rompe la puerta que conduce a la siguiente sala, en la que te esperan más nerubians. Registra la estancia hasta encontrar otra moneda de oro. Aproxímate al demonio de la cripta para liberarlo, dirigiéndote a continuación hacia el norte, a una habitación prácticamente idéntica.

3 Al alcanzar el extremo de la plataforma, ésta se hundirá y serás atacado por algunos cangrejos araña, de los cuales obtendrás un anillo. Sal de allí por una rampa hacia el este y cruza la puerta para llegar a la siguiente habitación, donde encontrarás un nuevo objeto y te atacarán arachnatids. Dirígete ahora hacia el camino del este hasta llegar a una habitación con una fuente de salud y unos cuantos huevos que contienen una moneda. Vuelve sobre tus pasos y ve al sur. Destruye la puerta.

4 La siguiente sala está ocupada por nerubians y unos demonios gravemente heridos. Mata a los nerubians, vuelve a la habitación anterior y dirígete al este rompiendo la puerta. En la siguiente habitación, utiliza a Arthas para activar rápidamente todas las palancas y evitar así que los nerubians reciban refuerzos. Al eliminar al jefe de los nerubians, obtendrás un medallón de coraje y algún objeto más.

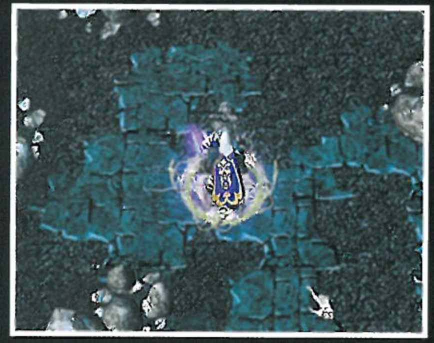
5 Rompe la puerta del este y sigue hacia el sur. En la siguiente habitación, te esperan algunos nerubians más poderosos de lo



habitual, así que recurre a tus hechizos para acabar con ellos. Inspecciona la sala para encontrar objetos de valor. Dirígete hacia el otro extremo de la habitación y rompe la puerta para acceder a la penúltima sala, donde te enfrentarás a unos sin cara. Utiliza a tus demonios de la cripta contra los de color púrpura y a Arthas y Anuab'Arak contra los de color azul. Tras acabar con ellos recoge las runas de la habitación. En el centro de la estancia, te encontrarás con un poderoso rival capaz de crear a los sin cara. Utiliza a tus demonios de la cripta mientras Arthas se ocupa de activar todas las runas.

(Tercera parte) ASCENSIÓN AL REINO SUPERIOR

1 Recoge de una de las cajas una poción y dirígete a la siguiente habitación, donde encontrarás una trampa que podrás evitar fácilmente si observas con atención el simple patrón que siguen las llamas. Al otro lado de la sala te espera una moneda de oro. Destruye la palanca del extremo este de la sala y continúa hasta la siguiente habitación. Ahora deberás atravesar una sala en la que nuevamente las llamas serán el peligro a evitar. Muévete de un punto seguro a otro en diagonal evitando las llamas.



2 Activa la palanca al norte de la tercera piedra, mata al arachnatid y recoge los objetos que hay dentro de la habitación. Vuelve a la sala de la trampa, continúa hasta la salida, y recupérate en la fuente de salud. Sigue por el pasadizo hacia el norte, acaba con el cangrejo y activa la palanca. Te espera un duro enfrentamiento con los sin cara.

3 Tendrás que acabar también con los olvidados mientras intentas hacerte con las runas y destruyes los generadores para alcanzar el centro de la sala. Al destruir el último de los generadores, activarás un puente que te abrirá paso a la siguiente habitación. Acaba con los olvidados de la siguiente sala y obtendrás una poción. Activa el mecanismo de las dos palancas colocando un objeto en una y caminando sobre la otra.

4 Cruza rápidamente las plataformas oscilantes sin olvidarte de recoger un los objetos que encuentres. En cuanto llegues al otro lado de las plataformas, aparecerán



Anub'arak y unos demonios que se unirán a tu grupo. Dirígete hacia el sur y unas rocas te bloquearán el paso. Elimina a los sin cara y continúa hacia el sureste, donde encontrarás más objetos. En la siguiente habitación, tendrás que acabar con todos sus ocupantes para poder continuar. Dos valiosos objetos te esperan. Si todo ha salido según lo previsto, podrás salir de las cavernas con tiempo más que suficiente para cumplir la misión.

CAPÍTULO 8 UNA SINFONÍA DE ESCARCHA Y FUEGO

1 Organiza tus tropas en dos grupos como en misiones anteriores, uno compuesto por los carros y el otro con los héroes y el resto de unidades a excepción de los acólitos. Acaba con las nagas que descubrirá tu sombra en el terreno circundante. Toma posesión de la mina de oro del este e inicia la construcción de una necrópolis.

2 Vuelve al lugar del inicio de la misión y utiliza una calavera de sacrificio para formar allí tu base, construyendo un cementerio, una cripta y zigurats. Illidan controlará a estas alturas el primer obelisco. Céntrate en la construcción de edificios para fortalecer tus tropas y resistir los inminentes ataques de elfos y nagas. Para ello, crea más acólitos que trabajen en la mina, consigue los salones de la muerte y construye una segunda cripta.

3 Con las dos criptas que has creado, podrás producir un buen número de necrófagos, esenciales como grueso de tus tropas. También podrás crear un templo de los malditos y una casa de tortura en cuanto dispongas de los salones de la muerte. Continúa mejorando las habilidades de los necrófagos y crea nigromantes, que te serán de utilidad más adelante. Lanza tu ofensiva sobre el obelisco situado más al sur. Allí te enfrentarás con unos revenants y contra el propio Illidan.

4 Sólo cuando lo hayas derrotado, ocúpate del resto de sus tropas. Si tu base recibe algún ataque, éste debería ser repelido por tus torres defensivas. En cuanto controles el sur, usa la otra calavera de sacrificio para crear otra base allí mismo. Envía a un acólito para trabajar en la mina de oro próxima y construye un cementerio y dos criptas. Convierte tus salones de la muerte en una ciudadela negra y continúa produciendo tropas.

5 Tu Cementerio será una estupenda fuente de cadáveres para tus nigromantes, que se encargarán de las tropas de Illidan mientras el grueso de tus fuerzas se centra en él. Las criptas te servirán para reforzar tus tropas rápidamente cuando se dé algún ataque sobre esa base. Construye algunas torres para completar la defensa de la misma.

6 Sigue mejorando tus tropas, en especial los necrófagos, ya que gracias a éstos obtendrás la victoria final. Los ataques de los elfos sanguinarios y los naga se dirigirán hacia la nueva base, por lo que la antigua quedará libre de amenaza y no tendrás que preocuparte por su seguridad. Si Illidan te ataca de nuevo, tendrás que enfrentarte a él con todas tus fuerzas (incluso con las hordas de esqueletos de los nigromantes).

7 Acaba con él y dirígete hacia la base de Vashj, situada en el extremo sureste del mapa. Centra todo el poder de tus tropas contra la propia Vashj y utiliza los carros de despojos para derribar sus torres naga. Ocúpate a continuación del resto de sus unidades y obtendrás como premio un par de objetos. Prepara tu base para recibir el posible ataque de Kael. Destina todos tus esfuerzos a repelerlo, reforzándote con tropas adicionales en todo momento.



8 Tras recuperarte de los ataques recibidos, mejora todo lo posible tus unidades y estructuras (podrás crear mas torres para la defensa). Inicia ahora tu ofensiva sobre las otras bases enemigas aguardando primero los ataques del enemigo y contraatacando después. Intenta hacerte con el obelisco del oeste (no es necesario construir nada allí, ya que deberás priorizar la defensa de tu base) y prepara a tus tropas para enfrentarse de nuevo a Illidan. Derrótalo produciendo masivamente necrófagos, que irán reemplazando a los que simultáneamente irán cayendo.

9 Dirígete a continuación hasta obelisco del este para tomar posesión de él, lo que provocará que Illidan resucite de nuevo e intente recuperarlo. Elimínalo de la misma forma que antes. Lanza la ofensiva final sobre el último obelisco, al norte de allí. Ocúpate de las torres defensivas con tus carros de despojos mientras tus unidades de cuerpo a cuerpo se encargan de mantener a raya a los naga. Pronto, Arthas podrá dirigirse al último obelisco, activarlo, y recuperar así su vida, con lo que habrás completado la campaña.



Si los Jedi **hubiesen tenido a mano** un arsenal de **trucos** como estos, los Sith y compañía **nunca hubiesen podido consolidar su** cochambroso **Imperio**. Y es que, **aunque cueste creerlo**, incluso la más galáctica y fascinante de las epopeyas modernas tiene truco.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY



Para acceder a los trucos, pulsa **Mayúsculas** + º (al lado del **1**) durante el juego para abrir la consola y escribe **devmapall**. Ya puedes introducir cualquiera de estos códigos en la consola:

god	Invencibilidad
noclip	Atravesar paredes
notarget	Los enemigos te ignoran
kill	Suicidarse
give all	Armas y salud/armadura al máximo
give health	Salud al máximo
give armor	Armadura al máximo
give ammo	Munición al máximo
npc kill all	Eliminar a todos los personajes no jugadores
undying	Eliminar a todos los enemigos

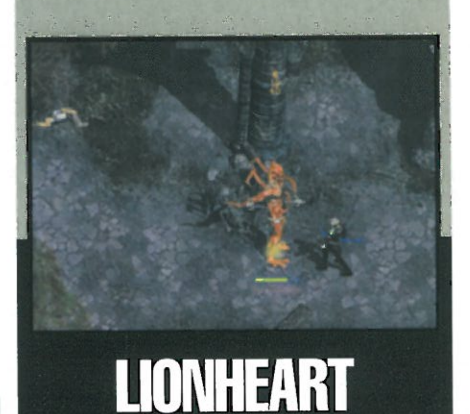


LINE OF SIGHT: VIETNAM

Durante la partida, pulsa **L** para acceder a la consola. Luego escribe **/cheatcheat** y pulsa **Enter** para poder activar los trucos. Cada vez que quieras activar un truco, deberás desplegar la consola y eliminar el texto **"/tell"** que aparece por defecto. Después, introduce cualquiera de estos códigos:



/ac	Invencibilidad, munición ilimitada y modo vuelo activado
/godmode	Activa/desactiva la invencibilidad
/invis	Activa/desactiva la invisibilidad
/fly	Activa/desactiva el modo vuelo
/ammo	Activa/desactiva la munición ilimitada
/fovs	Activa/desactiva la IA de los enemigos
/winmission	Ganas la misión
/losemission	Pierdes la misión
/stats	Muestra las estadísticas



LIONHEART

Cada vez que encuentres un cofre y estés intentando conseguir un objeto determinado, pulsa **F9** para grabar la partida y después abre el cofre. Si no te gusta lo que encuentras, carga la partida guardada. Cada vez que lo hagas, te aparecerá un objeto diferente. Si te aparece un buen objeto y no es el que estás buscando, te recomendamos que también grabes la partida por si fuera lo mejor que puede aparecer.

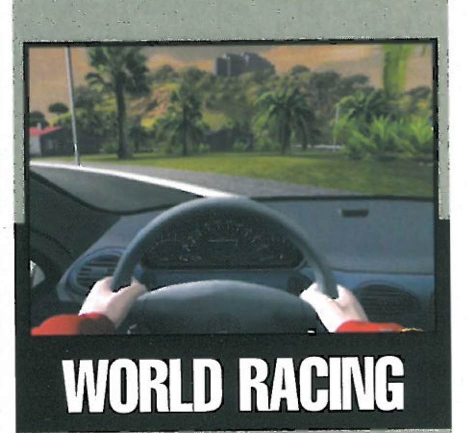
ENCLAVE

Abre el archivo **environment.cfg** con el Bloc de Notas (está en la carpeta de instalación de *Enclave*) y añade una línea en la que ponga:

CON_ENABLE=1

Después, guarda el archivo. Durante el juego pulsa º (al lado del **1**) para desplegar la consola e introduce cualquiera de estos códigos:

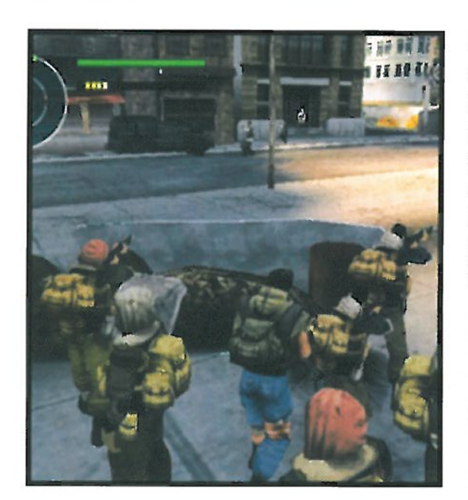
cg_menu "cheatmenu"	Menú de trucos
cmd giveall	Conseguirlo todo
cmd noclip	Atravesar paredes



WORLD RACING

Para poder acceder a todos los vehículos y pistas, utiliza **ALLUCANGET** como nombre del jugador.

FREEDOM FIGHTERS

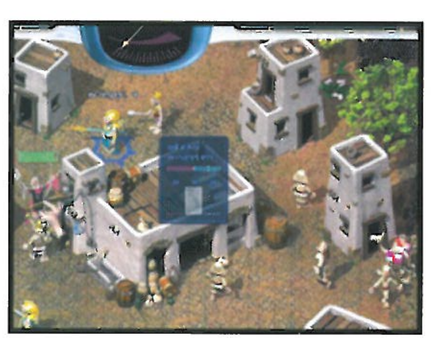


Para poder acceder a los trucos, abre el archivo **freedom.ini** que encontrarás en la carpeta del juego con el Bloc de Notas (antes de hacerlo es conveniente crear una copia de seguridad) y añade una línea con el siguiente texto: **EnableConsole 1**
Una vez en el juego, pulsa **º** (al lado del **1**) para abrir la consola e introduce cualquiera de estos códigos:

god 1	**Invencibilidad**
giveall	**Conseguir todas las armas**
infammo	**Munición ilimitada**

HEAVEN & HELL

Para disponer de todo el maná que quieras, graba la partida y ve a la carpeta de partidas guardadas. Ve a la carpeta de la partida que has grabado y abre el archivo **MissionData.save** con el Bloc de Notas. Si diriges el bando de los buenos, localiza la línea donde pone **BaseState = hbsGood** y busca debajo la línea en la que pone **EnergyCount = 2162**. Sólo tienes que cambiar esa cantidad por la que quieras de maná. Si diriges el bando de los malos, debes hacer lo mismo, pero en los parámetros que encontrarás debajo de la línea donde pone **BaseState = hbsBad**.



Busca **EnergyCount = 2162** y pon tanto maná como quieras. Para acabar, graba los cambios, vuelve al juego y carga la partida.

CHROME

Abre la consola pulsando la tecla **º** (al lado del **1**) e introduce cualquiera de estos códigos. Después pulsa **Enter**.

Cheat.GodMode()	**Invencibilidad**
Cheat.FullHealth()	**Salud al máximo**
Cheat.TuneWeapons()	**Mejora las armas de tu inventario**
Cheat.TuneImplants()	**Mejora los implantes**
Cheat.NextMission()	**Saltar a la siguiente misión**
Cheat.GiveX()	**Conseguir un arma u objeto (sustituir la X por el nombre del arma en inglés*)**
Cheat.GiveAmmoX()	**Conseguir una munición específica (sustituir la X por el nombre de la munición*)**

*** Encontrarás la lista de objetos y munición en el archivo \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java.**





TRON 2.0

Durante la partida, pulsa **T** para abrir la ventana de diálogo, introduce uno de los siguientes códigos y pulsa **Enter**.

mpkfa	**Armas, salud y energía al máximo**
mphealth	**Salud al máximo**
mpgod	**Invencibilidad**
mpmaphole	**Superar el nivel**
mparmor	**Armadura al máximo**
mpammo	**Munición al máximo**
mptears	**Repetir el último truco introducido**

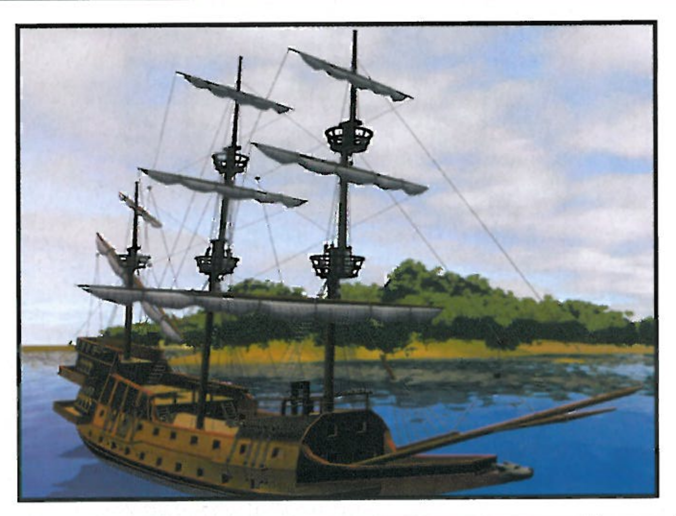
NEXAGON: DEATHMATCH

Localiza la carpeta donde hayas instalado el juego y sigue la siguiente ruta entrando en las respectivas carpetas:
\strategy first\nexagon deathmatch\pit.app\contents\resources\usr
Dependiendo del número de equipos que tengas, aparecerá una o más carpetas de jugador. Estas carpetas tienen el siguiente nombre modelo: **chr 0.player**. Dentro de cada carpeta hay un archivo de nombre **player.ini**. Si abres estos archivos, verás de qué equipo se trata porque pondrá su nombre de la siguiente forma **name= Nombre del Equipo**. Ahora sólo tienes que localizar la línea donde pone cash y poner la cantidad que quieras, por ejemplo: **cash= "99999999999"**
Puedes modificar las estadísticas del equipo del mismo modo, incluso poner que has ganado el juego poniendo el valor 1 en la línea donde aparece wonNexagon (**wonNexagon = 1**).
Para tener acceso a todos los objetos, hay que añadir una línea en este archivo que sea exactamente así:
unlockedItems = ""all' "



DE NUEVO A LA MAR

La red se carga de piratas



Flying Labs Software tenía entre manos un ambicioso proyecto que iba a titularse *Delta Green*. El caso es que al juego le sobraba ambición y le faltaba realismo, y por eso han decidido aparcarlo para trabajar en un título algo más "convencional", un juego on line masivo de piratas. Se llamará *Pirates of the Burning Sea* y exigirá una tarjeta GeForce 3 y una conexión ADSL; lo que confirma que, para estos chicos, "convencional" no es sinónimo de modesto. El juego está previsto para principios del año que viene y la fase de testeo se anunciará en breve.



Los mundos persistentes no respetan ni a los piratas.

En *Pirates of the Burning Sea,* los jugadores se enfrentarán en los mares virtuales del Caribe del siglo XVIII. Podrás asumir varios roles, no necesariamente el de pirata, y el juego se centrará en una serie de combates a bastante gran escala.

¿NIÑO O NIÑA?

Steam sale de la maternidad



Tras un largo periodo de pruebas, la tecnología Steam de Valve Entertainment ya está disponible. Este programa, del que se ha hablado mucho desde que se inició su fase de desarrollo, será el que permita acceder a las nuevas versiones de *Counter Strike* y a actualizaciones de futuros juegos de la compañía como *Half-Life 2*. Además, varias compañías han llegado a acuerdos con Valve para hacer uso de esta tecnología, que permitirá centralizar la autentificación del juego, descargar e instalar actualizaciones de forma automática o localizar partidas multijugador. Todo, desde la misma interfaz. Más información en www.steampowered.com.

TEORÍA DEL CAOS

Expansión navideña para Shadowbane



Uno de los juegos que podrás regalar (o recibir) las próxima Navidades va a ser la primera expansión de *Shadowbane*, titulada *The Rise of Chaos*. Este paquete de ampliación está orientado a jugadores veteranos ávidos de nuevo contenido. Para empezar, hará su aparición una nueva raza, los nephilim, que combinarán características humanas y demoníacas, además de tener muy malas pulgas. Debutarán también dos nuevos tipos de personaje, uno por alineamiento, los doomsayer y los sentinel. Además, podrás practicar nuevas disciplinas. Y claro, no podían faltar nuevas zonas que explorar, hasta un total de 30 distintas. En resumen, que los jugadores de *Shadowbane* ya tienen una golosina más que añadir a la carta de los Reyes Magos.



Por fin vas a poder controlar a los perversos demonios.

ALGO ESTÁ CAMBIANDO

LucasArts autoriza UT 2003 Troopers

Hasta ahora, LucasArts era el auténtico paradigma de compañía obsesionada por controlar hasta el menor detalle relacionado con sus productos. Sin embargo, su política está empezando a flexibilizarse: por primera vez, un mod ha recibido autorización expresa para utilizar elementos de *La guerra de las galaxias*. La conversión total *UT 2003 Troopers: Dawn of Destiny* (www.ut2003troopers.com) ya puede usar sin ninguna restricción los escenarios y situaciones que aparecen en las películas, dado que ya dispone de los permisos oportunos.

Esta modificación galáctica de *Unreal Tournament 2003* ya tiene una primera demo, en la que se enfrentan fuerzas rebeldes e imperiales. Sus gráficos son excelentes, pero se le notaba una falta de contenido y una sobriedad en la ambientación que ahora (una vez obtenido el permiso de LucasArts) va a poder subsanarse.



Una vez resuelto el tema de las licencias, esperamos mucho de este mod.



NOVALOGIC TE ECHA UN CABLE

NovaWorld se renueva para ofrecer en mejor servicio

Novalogic está tomando medidas destinadas a posicionarse sólidamente en el mercado de juego on line. Su nueva apuesta consiste en llenar de contenido la página web NovaWorld (www.novaworld.com) para convertirla en verdadero punto de encuentro de la comunidad de usuarios de los juegos de la compañía. Para ello, se podrán crear perfiles de usuario que permitirán el acceso a foros, acceder a un sistema de mensajes privados, participar en competiciones con ranking y acceder a zonas exclusivas de competiciones y descargas.



***Joint Operations* será uno de los títulos estrella de NovaWorld.**

CLANES DE LA RED

THE DRAGONS



El lema de este clan es elocuente: "Si quieres guerra, en este clan, tendrás guerra". Sus diez miembros están siempre preparados para aceptar cualquier desafío que les ponga a prueba en su juego favorito, *Medal of Honor*. Si no puedes con ellos, también puedes unirte a ellos: visita su página web, donde encontrarás el formulario de inscripción y secciones de descargas y torneos.

http://www.clan-thedragons.tk

GOE



El clan GOE (Grupo de Operaciones Especiales) se fundó en 1999. Disponen de una página web y canal en el IRC de quakenet.org #zonagoe, y sus miembros son veteranos de la Liga Española de *Delta Force*. Aunque se dedican preferentemente a los juegos de Novalogic, títulos como *Battlefield 1942* ocupan también un lugar privilegiado en sus discos duros.

http://www.zonagoe.com

NAM



El clan NAM juega tanto a *Medal of Honor* como a *Delta Force: Black Hawk Down*, aunque actualmente es el primero de ellos el que acapara su tiempo libre. Junto a otros clanes de Clanbase, se han enfrascado en el proyecto de creación de una liga para la que ya cuentan con 30 clanes interesados. Si quieres saber más acerca de ellos o su proyecto, visita su página web.

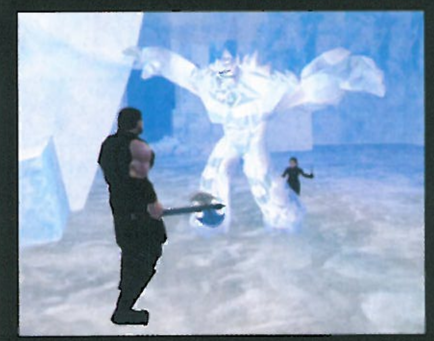
http://www.marllum.com/NAM/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Sony Online Entertainment • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

EVERQUEST
Lost Dungeons of Norrath

Por J.J. Cid


La nómina de monstruos se ha disparado en Norrath.

A estas alturas **ya nadie discute que Norrath es un continente vivo**: cada cierto tiempo, le crecen apéndices nuevos a su ya dilatado terreno explorable. En esta ocasión, **se han descubierto cavernas de diseño** donde se organizan fiestas privadas.

El universo *EverQuest* se expande a muy bien ritmo. Algunos de los apéndices jugables que se han ido editando son intentos de asegurarse la lealtad de los jugadores más veteranos, pero otros (como éste) se esfuerzan en ofrecer un tipo de diversión distinta a los que empiezan a cansarse de la clásica fórmula *EverQuest* y piden buenas alternativas.

Lost Dungeons of Norrath se basa en una serie de misiones con objetivos concretos pensadas para que las juegue un solo grupo de jugadores. La principal característica de estas misiones es que se pueden personalizar bastante y adecuarlas al nivel y destreza del grupo que las asume. Es decir, a diferencia de las aventuras típicas en *EverQuest*, no compites con otros grupos, sino que tienes objetivos concretos y definidos y éstos están plenamente adaptados a tu capacidad.

Mazmorras a la carta

Las misiones propuestas son bastante variadas. Puedes verte envuelto en la búsqueda de un objeto concreto, la formación de un grupo de rescate, la exploración de una mazmorra o la eliminación de alguien. Para cada una de estas misiones, cuentas con un estricto límite temporal, lo que les da ritmo y un grado superior de emoción.

Uno de los pequeños cambios que se han incluido en esta expansión son los denominados objetos interactivos. Se incluyen cofres, cajas y otros artilugios que puedes abrir con el fin de encontrar recompensas en su interior, aunque también pueden albergar mortíferas trampas. Se trata de un guiño a los jugadores de rol clásico que verán recompensadas las habilidades de desactivar trampas y abrir cerraduras.

La filosofía de esta expansión choca frontalmente con el espíritu original del juego, que siempre se basó en la idea de que el de *EverQuest* es un mundo abierto, en el que miles de jugadores juegan a la vez sin restricciones de ningún tipo. Aún así, es una opción adicional bastante recomendable, ya que modifica ostensiblemente el juego original y diversifica sus posibilidades. ¿No es eso lo que pedimos a todas las expansiones?

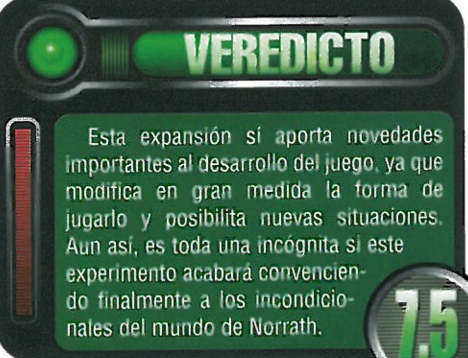

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Idiomas
Textos de pantalla: inglés
Voces: inglés

Cuota mensual
9,99 dólares

Web http://everquest.station.sony.com/lostdungeons/


VEREDICTO

Esta expansión sí aporta novedades importantes al desarrollo del juego, ya que modifica en gran medida la forma de jugarlo y posibilita nuevas situaciones. Aun así, es toda una incógnita si este experimento acabará convenciendo finalmente a los incondicionales del mundo de Norrath.

7,5



Con cada nueva expansión, nuestro personaje luce mejor pinta.

Z·O·N·A UNDERGROUND

Descargas alrededor de una hora de juego de manera gratuita y, **si te gusta**, **pagas** para descargarte el resto. **La Red está llena de** páginas en las que pequeñas compañías ofrecen sus **creaciones interactivas**. Todo un mundo subterráneo **que vale la pena explorar**.

En pleno 2003, a pesar de la eficacia de los sistemas antifraude, aún son pocos los jugadores que se deciden a tirar de tarjeta y comprar shareware de desarrollo más o menos independiente en la Red. Aun así, muchas pequeñas compañías siguen dedicándose a este negocio (?) tan minoritario, y algunas de ellas son capaces de ofrecer material de indiscutible calidad.

Entre los más destacados productores de juegos de este tipo está PomPom Games, una compañía formada por Miles Visman (programador) y Michael Michael (grafista). Llevan cinco años trabajando juntos y ya se han labrado una sólida reputación gracias a títulos como *Mutant Storm* y *Space Tripper*. Mucho menos experiencia tiene el joven equipo de Puppy Games, formado por cuatro personas con un alto nivel de competencia técnica y cuyo objetivo es crear "juegos adictivos de alto rendimiento". De momento, su única creación (*Alien Flux*) cumple plenamente.

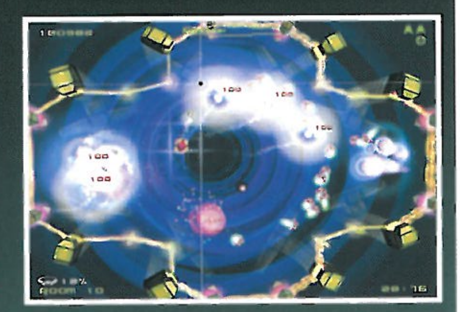
Este año se ha producido el debut de un estudio formado por antiguos trabajadores de Dynamix, BraveTree Producctions. El juego con el que han vuelto al mundo del entretenimiento virtual se llama *Think Tanks* y es una pequeña obra de orfebrería. Por último, vale la pena mencionar a 21-6 Productions, una compañía de Colorado fundada en el verano de 2000 por tres ingenieros de software. Ya han producido tres juegos, el último de ellos, *Orbz*, más que notable.

MUTANT STORM



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	PomPom Games
WEB:	www.pompom.org.uk
TAMAÑO:	7 MB





En esta era de presupuestos desorbitados, resulta cuando menos curioso que un juego shareware se lleve la palma en lo que a jugabilidad y originalidad respecta. *Mutant Storm* es una pequeña delicia que bien vale los 18 € que cuestan los 90 niveles de la versión completa. Para comprobarlo, basta con que descargues la versión de prueba gratuita.

El juego se inspira en clásicos como *Robotron 2048* y *Defender* y les añade gráficos de nueva generación. En él, te mueves en amplios escenarios de combate 2D (aunque creados con un motor 3D) en los que abundan los gusanos y escarabajos psicodélicos, las torretas láser, los escudos de fuerza y las especies alienígenas. Para superar cada uno de los niveles, debes aniquilar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla. En cuanto superes diez niveles completos, serás premiado con una vida extra y un punto de salvación que permite volver en cualquier momento al punto que desees. El sistema de control se muestra cómodo y preciso gracias al siempre efectivo combo de ratón y teclado. Con el primero, apuntas y disparas, el segundo sirve para desplazar la nave por el interior de las arenas.



Pese a su mecánica en apariencia simple, el juego se las trae. Completarlo exige un buen montón de horas y, en cuanto lo hagas, queda la posibilidad de volver a jugarlo junto a otro compañero en el divertidísimo modo cooperativo que incluye la versión completa.



ORBZ



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	21-6 Productions
WEB:	www.21-6.com
TAMAÑO:	14,4 MB





Otro curioso cruce entre fórmulas de juego clásicas es el que propone 21-6 Productions con *Orbz*. Su punto de partida recuerda al de un título que arrasó en los salones recreativos hace años, *Marble Madness*. Como en aquel juego, una pelota se desplaza vertiginosamente por un enorme mapa tridimensional. La diferencia es que esta vez no se trata de alcanzar un punto concreto del escenario, sino de acumular una serie de puntos (que varía en cada nivel) en un tiempo limitado. Para ello, es necesario alcanzar con la pelotita las decenas de estrellas que flotan por el escenario, ya sea lanzándola directamente sobre ellas o utilizando plataformas, puentes y potenciadores que los desarrolladores han instalado para facilitar las cosas. La versión completa del juego permite jugar con hasta nueve compañeros (vía Internet o LAN), ya sea enfrentándote a ellos o completando los niveles de forma simultánea. Con algo de paciencia y perseverancia, te convertirás en un experto tocador de pelotas.




ALIEN FLUX



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Puppy Games
WEB:	www.puppygames.net
TAMAÑO:	10,5 MB

Deberás velar por la seguridad de una simpática raza alienígena, los flufflies. El objetivo del juego consiste en finalizar cada nivel con el mayor número de supervivientes posibles. A los mandos de una nave espacial, tendrás que eliminar a los enemigos antes de que se abalancen sobre tus protegidos. Para paliar los efectos de una acción quizás un poco repetitiva, los desarrolladores han introducido 16 tipos de potenciadores y un arsenal que incluye armamento de última generación.





THINK TANKS



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	BraveTree
WEB:	www.bravetree.com
TAMAÑO:	6,6 MB

Uno de los pocos juegos multijugador de calidad que pueden encontrarse en modalidad shareware. Funciona de manera parecida a *Quake III* o *Unreal Tournament*, pero los habituales mercenarios han sido sustituidos por divertidos carros de combate. La versión gratuita sólo incluye la opción de participar en un deathmatch por equipos de hasta 14 jugadores, pero la comercial permite también enfrentarse a tanques controlados por el ordenador. Diversión inmediata al alcance de todos los públicos.



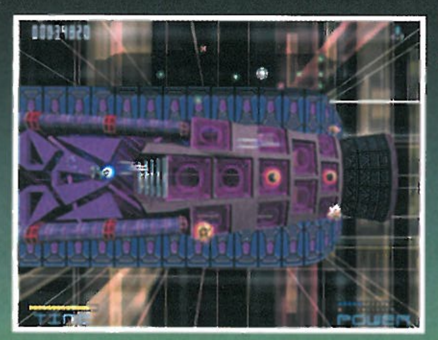


SPACE TRIPPER



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	PomPom Games
WEB:	www.pompom.org.uk
TAMAÑO:	3,5 MB

Space Tripper es otra muestra del impresionante talento que atesora el dúo formado por Miles Visman y Michael Michael. El planteamiento es muy parecido al de *Mutant Storm*. A los mandos de una nave espacial, debes acabar con todos los alienígenas del nivel. Sin embargo, las diminutas arenas han sido substituidas en esta ocasión por enormes escenarios que obligan a desplazarse constantemente de un lado a otro en busca del enemigo de turno. El matamarcianos más rompedor aparecido desde *Nemesis*.





BATTLEFIELD Pirates



Capitán, le obligo amablemente a dejar sus responsabilidades.

Tras los piratas del capitán Depp, **llega** a nuestra pantalla interactiva **otro juego de acción naval** con pata de palo. Mientras tú apurabas los últimos días del largo y tórrido verano, **alguien escondía piratas en la Red** para que pudieses descargarlos.

Por S. Sanchez

Confirmado: *Battlefield* es una fuente inagotable de modificaciones de todo tipo. Aquí llega otra, y no una cualquiera, sino una cargada de originalidad hasta las entretelas. El equipo de desarrollo de este mod tiene claro que donde mejor se mueven los piratas es en el agua. Por eso ha llenado su juego de tipos con parche y entornos para que se desarrollen fastuosas batallas navales. Ya puedes disfrutarlas (los galeones están presentes en la mayoría de los mapas) pero aún se echan de menos algunos navíos adicionales, aunque se irán incorporando con el tiempo.

Algo parecido sucede con las clases de piratas. Por ahora, sólo hay una a tu disposición, pero es perfectamente jugable. Cada uno de los piratas dispone de un sable, un mosquete y una pistola. Afinar la puntería es del todo obligatorio, ya que tus armas son de un solo disparo y se recargan con lentitud. Ello hace de la jugabilidad de *Battlefield: Pirates* una experiencia a la que no estamos acostumbrados. Por descontado, en los escenarios encontrarás cañones de distinto calibre y morteros que pueden ser usados para repeler al bando contrario.

También bajo el mar

Pero lo que todo el mundo espera cuando tiene entre manos un juego de piratas es la opción de pilotar barcos. Aunque está previsto incluir más modelos, por ahora los piratas se pueden desplazar en pequeñas y rápidas barcazas, pequeños navíos de guerra con cinco cañones, grandes galeones con 30 cañones e incluso un rudimentario submarino que tiende a explotar llevándoselo todo por delante, tripulación incluida.

Aunque hay varios modos de juego, el que por ahora levanta pasiones es el de captura de bandera, sobre todo gracias a su serie de mapas exclusivos, de extraordinario diseño. El más popular está situado en una isla con una fortaleza en su parte central.

Está claro que a *Battlefield: Pirates* le queda mucho camino por recorrer, pero ya resulta muy jugable y entretenido, algo de lo que no pueden alardear muchos mods. En cuanto a la instalación, no tiene ningún secreto, basta con tener instalada y actualizada tu copia de *Battlefield 1942*. El programa de instalación del mod simplemente se limita a preguntar en qué carpeta está instalado el juego. Una vez dentro de *Battlefield*, se activa *Pirates* en las opciones de juego personalizado y ya estás listo para jugar.

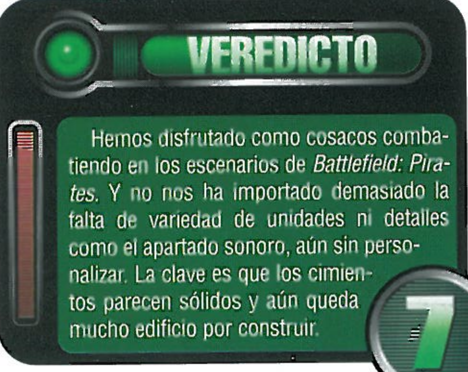


Con los barcos pequeños, puedes llegar a hundir galeones.



FICHA TÉCNICA

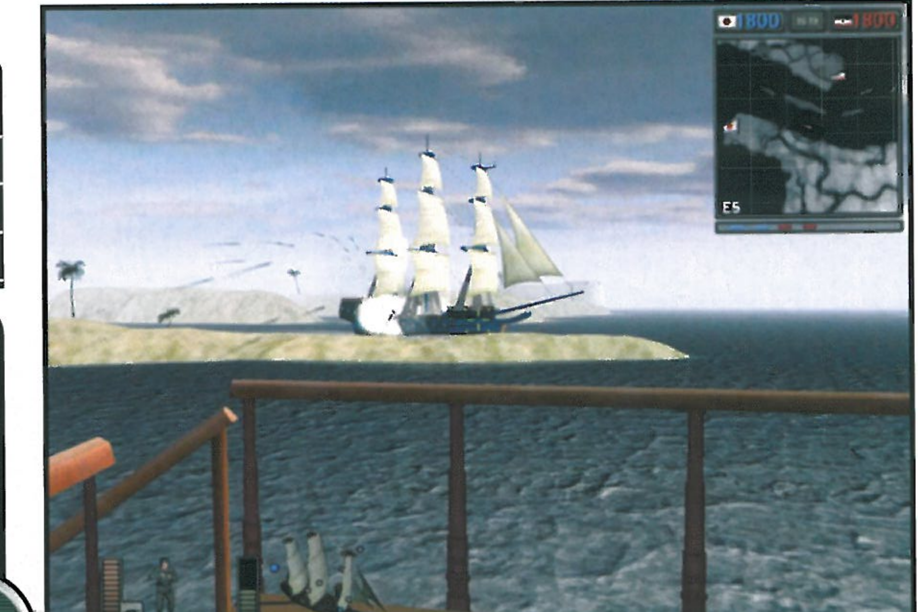
GÉNERO	Acción
WEB	www.bfpirates.com
JUGADORES	LAN 64 Internet 64



VEREDICTO

Hemos disfrutado como cosacos combatiendo en los escenarios de *Battlefield: Pirates*. Y no nos ha importado demasiado la falta de variedad de unidades ni detalles como el apartado sonoro, aún sin personalizar. La clave es que los cimientos parecen sólidos y aún queda mucho edificio por construir.

7

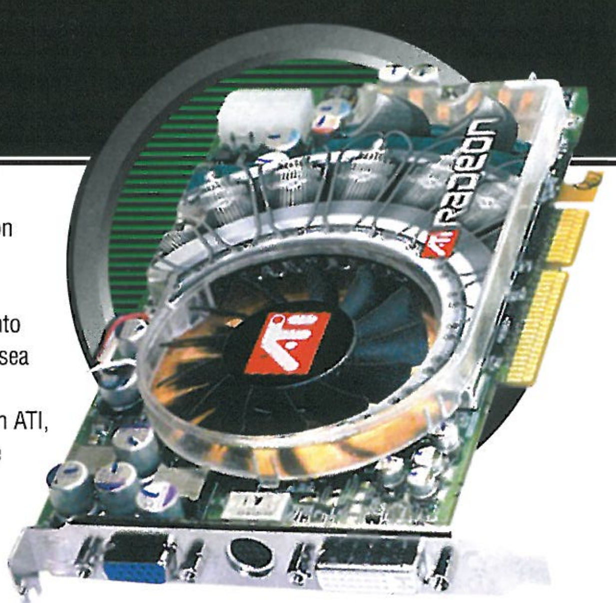


Cuando se cruzan dos galeones, no hay quien se libre de los cañonazos.



MÁS RÁPIDOS

ATI mejora sus procesadores



ATI va a sacar al mercado este mes de octubre dos nuevos chips gráficos que sustituirán a los Radeon 9800 y 9600. Se llamarán como sus predecesores, pero con el sufijo XT. Técnicamente, se trata de chips nuevos que funcionan a una velocidad mayor, aunque los usuarios no notarán diferencias sustanciales.

El Radeon 9800 XT alcanza una velocidad de 412 MHz y ofrece un notable incremento en la velocidad de la memoria y otros aspectos técnicos, pero quizá lo más notable sea un nuevo sistema de refrigeración con un sensor térmico que permite aumentar la velocidad cuando la temperatura a que está sometido el chip es inferior a 55º. Según ATI, el 9800 XT con una tarjeta GeForce FX 5900 Ultra asegura resultados sensiblemente mejores que los de la competencia. Su precio será de unos 499 €.

En cuanto al Radeon 9600 XT, ofrece más velocidad (500 MHz) pero valores inferiores de memoria de interfaz y *frame buffer*, si bien casi triplica el rendimiento de la GeForce 5600 Ultra en algunos casos. Su precio rondará los 199 €.

BIENVENIDA, COMPETENCIA

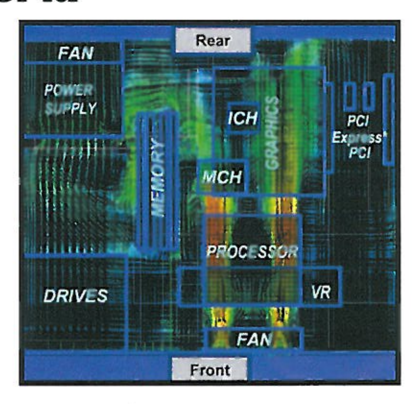
Aumenta la oferta de chips gráficos

Llega sangre nueva al mercado de la tecnología gráfica. La compañía S3 se une a la carrera de los procesadores para usuarios finales con el nuevo Delta Chrome, que servirá de base a un amplio surtido de tarjetas. Todo apunta a que el fabricante se va centrar en la gama media baja, dejando de lado, por el momento, la lucha por el trono de las 3D a ATI y nVidia. Las nuevas tarjetas ofrecerán compatibilidad total con las directrices de la API DirectX 9.

Otro fabricante recién llegado a este sector es XGI, que lanza cuatro nuevas tarjetas con la denominación Volari. Todas soportarán DirectX 9 y dos de ellas, la dual Volari Duo V8 Ultra y la Volari Duo V5 Ultra, incorporarán una pareja de procesadores que trabajarán en paralelo en la misma placa. XGI también fabricará tarjetas de gama media y baja con memoria DDR2.

MÁS VALE TARDE...

El formato ATX pasa a la historia



La llegada del nuevo estándar PCI, el PCI Express, y su ranura algo más larga ha provocado que los fabricantes de placas base se planteen redistribuir los elementos que componen la placa. Eso supondrá a muy corto plazo la sustitución del formato ATX por el BTX. El diseño de las nuevas placas dejará más espacio entre los componentes susceptibles de generar calor, de forma que la fuente de alimentación no se superponga al procesador.

Además, la caja va a incorporar un silencioso aspirador de aire para evitar el exceso de aire caliente. En estas placas desaparecerán los puertos de conexión PS/2 para el teclado y el ratón y la ranura AGP tenderá a ser sustituida por el PCI Express, significativamente más rápido. Es de esperar que estos cambios no se produzcan de golpe y porrazo o nos veremos obligados a cambiar todo el equipo.

LA INCÓGNITA

NVidia se somete a la prueba del algodón

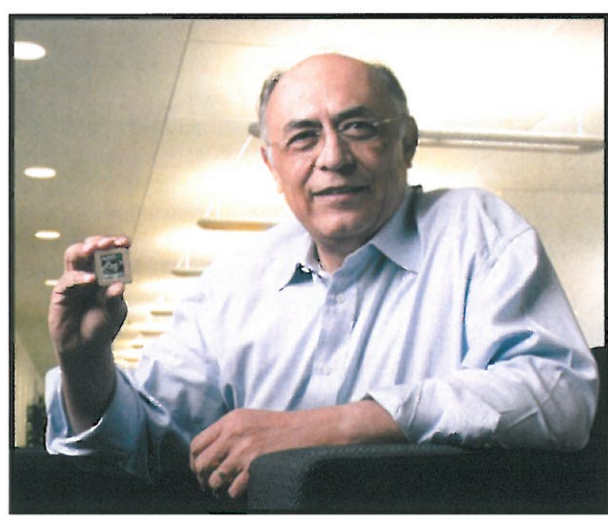


Están a punto de aparecer las nuevas tarjetas con soporte para DirectX9. El primer título que va a poner a prueba su potencial será *Half-Life 2*, cuyos resultados en experimentos previos con tarjetas de nVidia no han sido del todo satisfactorios. John Carmack ha añadido leña al fuego admitiendo que, en el caso de *Doom III*, las tarjetas de nVidia sólo superan a las de ATI porque utilizan el modo de baja precisión del juego. Cuando se exige precisión máxima, ambas se muestran igual de lentas.

Los últimos bancos de prueba realizados con Aquamark 3, una herramienta basada en los motores gráficos de *Aquanox*, *Aquanox 2* y *Spellforce*, sitúan las tarjetas de nVidia por detrás de las de ATI aun utilizando los últimos controladores del fabricante, los Detonator 5. Está claro que habrá que esperar a ver las versiones finales de los juegos y los controladores para poder dar un veredicto.

LLEGAN LOS 64 BITS

AMD presenta sus nuevos procesadores para PC



Héctor Ruiz, presidente de la compañía, presentó sus nuevos procesadores a 64 bits, el Athlon 64 FX y el Athlon 64 3200+. Ambos introducen los 64 bits, pero son compatibles con sistemas operativos y programas basados en los 32 bits. AMD había retrasado la aparición de estos modelos en espera de que Microsoft tuviera listo su sistema operativo de 64 bits, el Windows "Longhorn". Los Athlon 64 incorporan un controlador de memoria de 64 bits y un único bus Hyper Transport. Sin duda, quedan por detrás de las capacidades de los procesadores Opteron, que incorporan memoria de 128 bits y tres buses para Hyper Transport.

A finales de año, estará disponible el Athlon 64 3400+ (2,2 GHz). Los FX son mucho más parecidos a los Opteron con memoria de 128 bits y tres buses para el Hyper Transport. El precio de los nuevos procesadores se sitúa en torno a los 417 dólares por unidad (compra de mil unidades) para el Athlon 64 3000+ y 733 dólares para el Athlon 64 FX.

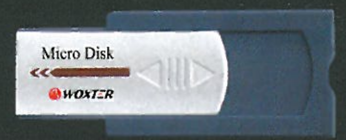
BAZAR DIGITAL



WIN-TV PRIMIO FM

Si quieres ver la tele y escuchar la radio en tu PC, Hauppage te propone este receptor. Incorpora un sintonizador Philips capaz de recibir hasta 125 canales, además de teletexto. También permite la previsualización de 16 canales al mismo tiempo. Parecido a *Gran Hermano*, pero en serio.

Precio: 76 €



WOXTER MICRO DISK USB

Una memoria minúscula. Es un poco más ancha que una clavija USB y un poco más larga que un clip de papel. Se han comercializado tres versiones con capacidades de almacenaje distintas: 32 MB (24,59 €), 64 MB (40,83 €) y 128 MB (72,82 €). Soporta interfaz USB 2.0 y 1.1.

Precio: 24,59 € / 40,83 € / 72,82 €

PHOTO VIEWER

Trust propone este lector de tarjetas que puede ser conectado al televisor para ver las fotos almacenadas a pantalla completa. Se trata de una solución que soporta hasta seis formatos distintos de tarjeta. Incorpora un mando a distancia que permite controlar la imagen, pasar a la siguiente, aumentarla e incluso girarla.

Precio: 79,94 €

CREATIVE WEBCAM NX PRO



Esta pequeña cámara utiliza un sensor CMOS con una resolución de 640 x 480. Por interpolación, alcanza resoluciones de hasta 1.024 x 768 con una excelente calidad de imagen. Utiliza la interfaz USB e incorpora un micrófono independiente de reducido tamaño y con clip incorporado. Ideal para videoconferencias.

Precio: 49 €



DVD DUAL

Se imponen las grabadoras de DVD

Los formatos de DVD **acaban resultando una** incomprensible **sopa de letras** para el usuario medio, que no tiene tiempo ni ganas de sumergirse en una marea de especificaciones técnicas y siglas. **Para evitar confusiones** innecesarias, los fabricantes de grabadoras empiezan a apostar por **sistemas duales compatibles**.

Pasa el tiempo y sigue sin clarificarse del todo qué formato de grabación de DVD va a llevarse el gato al agua de manera definitiva. La opción más popular sigue siendo el DVD-R/RW, sobre todo en el campo del DVD vídeo, pero el DVD+R/RW se ha revelado como más adecuado para almacenar datos. En consecuencia, los nuevos modelos de reproductores domésticos empiezan a ser compatibles con ambos formatos.

La velocidad de grabación también ha mejorado. Las grabadoras actuales alcanzan una velocidad 4x, lo que permite grabar un DVD en alrededor de media hora. Si a esta mejora de las prestaciones técnicas añadimos la importante bajada de precios que se está produciendo, es fácil llegar a la conclusión de que las grabadoras de DVD se están convirtiendo en un artículo muy interesante y cada vez más adaptado a las necesidades del usuario.

IOMEGA DUAL DVD

Iomega es uno de los fabricantes que apostó en un principio por el formato DVD+R/RW, aunque ahora ha optado por ofrecer el mayor grado de compatibilidad posible. Su Dual DVD es un dispositivo de fácil instalación y que utiliza una interfaz IDE. El lote incluye un cable IDE y los tornillos de fijación.

La velocidad de grabación para los discos DVD-RW es de 2x y de 2,4x para los DVD+RW. Es decir, se trata de un dispositivo relativamente lento, adecuado sobre todo para archivos pequeños, ya que tarda unos 50 minutos en grabar un disco. La velocidad de lectura en todos los formatos es de 12x, suficiente para recuperar archivos grabados.

Entre el software complementario que se incluye, destaca el programa Iomega HotBurn Pro. Se trata de una sencilla herramienta para grabar DVD o CD que, además, permite grabar y reproducir sonido en formatos mp3 o wma. Otros complementos de interés son el reproductor de DVD Cineplayer y el programa de creación de DVD y VCD My DVD, de Sonic. También incluye la útil herramienta Iomega Automatic Backup, que realiza copias de seguridad de tus archivos. En fin, un conjunto de herramientas de uso sencillo y práctico pero que tal vez no se adapte del todo a las exigencias de los usuarios avanzados.

8

FABRICANTE: Iomega
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 4x/2x/12x, DVD+R/RW 4x/2,4x/12x, CD-R/RW 16x/10x/40x, memoria de 2 MB.
PRECIO: 329 €

PIONEER DVR- A06

Pioneer apostó en su momento por el formato DVD-R. La A06 es su sexta generación de grabadoras y la primera compatible con el DVD+R/RW. También se trata de un dispositivo IDE, pero el fabricante no incluye el cable de conexión en el paquete básico de venta. Sí incluye, en

9

FABRICANTE: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 4x/2x/12x, DVD+R/RW 4x/2,4x/12x, CD-R/RW 16x/10x/32x, memoria de 2 MB.
PRECIO: 284 €





9

FABRICANTE: Sony
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 4x/2x/12x, DVD+R/RW 4x/4x/12x, CD-R/RW 24x/16x/32x, memoria de 8 MB.
PRECIO: 303 €

cambio, un cable de audio para conectar el dispositivo a la tarjeta de sonido interna. La grabadora carece de toma frontal para auriculares y control de volumen.

La A06 utiliza un cristal líquido para que las vibraciones y las variaciones de la superficie del disco no afecten al proceso de escritura, una novedad digna de ser tenida en cuenta. La velocidad de escritura es considerablemente superior a la de sus competidores: con un medio adecuado, tarda alrededor de un cuarto de hora en grabar un DVD, aunque resulta mucho más lento cuando se trata de grabar DVD+RW.

Además de la velocidad, resulta atractiva su oferta de software, ya que incluye los programas Instant CD/DVD v.7.06 y Studio SE v.8 de Pinnacle. El primero es un sencillo dispositivo multiusos que permite grabar archivos en distintos formatos o hacer copias de seguridad. El segundo, orientado a la edición y creación de DVD-Video y VCD, resulta muy recomendable si eres aficionado a los vídeos caseros digitales.

SONY DRU-510A

Sony fue el primer fabricante en apostar por sistemas duales y olvidarse de la guerra entre formatos. Su grabadora tiene un atractivo diseño y es una de las más competitivas del mercado. Se trata de la única que alcanza la velocidad 4x para los DVD+RW, con lo que se perfila como una excelente opción para expandir el disco duro y realizar copias de seguridad. También es la grabadora que alcanza mayores velocidades en la grabación de los CD-R/RW, un detalle que puede parecer secundario pero que tiene su importancia. Su principal problema es que no tiene conector de auriculares, control frontal de volumen ni cable de audio interno. Dentro de la caja sólo encontrarás los tornillos y el cable de bus IDE.

Los programas que acompañan esta grabadora son RecordNow DX, DLA y Simple Backup (los tres de Veritas) además de MusicMatch Jukebox, My DVD y Power DVD. Entre todos, conforman una oferta versátil a la hora de crear todo tipo de discos o almacenar datos. La velocidad y la amplia oferta de software hacen que esta grabadora sea tal vez la mejor opción que encontrarás en el mercado, pero su precio puede resultar algo disuasorio.

TDK 4X DUAL WRITER

La elegancia en el diseño es la principal virtud de este producto. Su frontal carece de conexión para auriculares y control de volumen. La grabadora da resultados variables según el medio y el formato del disco que se graba. Puede grabar un CD de audio en unos cinco minutos, pero en cambio resulta comparativamente lenta grabando en formato DVD-RW. Gracias a un dispositivo interno, detecta de forma automática el formato de los discos introducidos, lo que le permite aplicar la potencia del láser más adecuada en cada momento y garantizar la calidad de las grabaciones.

En cuanto a software, TDK ofrece los programas Instant CD/DVD 7.0 SE, InstantCopy SE y Expresion. WinDVD 4 es el programa elegido para la reproducción de DVD. El lote incluye también el cable IDE y el interno de audio. Pese a su escasa versatilidad, esta grabadora es una buena opción si vas a utilizar sobre todo los formatos DVD+R/RW y CD-R/RW.

VALORES SEGUROS

Si la oferta de software de la grabadora que acabas de comprar no cubre del todo tus expectativas, puedes invertir algo más de dinero y hacerte con alguno de estos programas de calidad contrastada.

EASY CD & DVD CREATOR 6

Una combinación de programas que incluye el Audio Central, el Photo Suite o el DVD Builder, destinados a crear discos de distintos formatos. Una de las mejores utilidades es la del Drag-To Disc, que permite explotar al máximo las posibilidades de los DVD+RW almacenado archivos simplemente arrastrándolos y dejándolos sobre el icono.
Precio: 71,05 €
www.roxio.com

NERO 6

Uno de los programas de grabación más conocidos. Su versión 6 ha dado un paso adelante al ofrecer a los usuarios un paquete de software que permite la realización de todo tipo de CD o DVD. Además, incorpora un editor de audio y el programa SoundTrax, que permite mezclar las canciones. Uno de los aspectos más destacables de este producto son las opciones de configuración que incluye.
Precio: 71,05 €
www.nero.com

CLONEDVD

La versión para DVD de este programa se ha especializado en la creación de discos de vídeo compatibles con la mayoría de reproductores de DVD de salón. Gracias a los archivos IFO de la película, generados por un programa de autoría y guardados en el disco duro o en otro DVD, CloneDVD se encarga de preparar discos listos para ser vistos.
Precio: 46,01 €
www.elby. ch/es/products/clone_dvd

8,5

FABRICANTE: TDK
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 4x/2x/12x, DVD+R/RW 4x/2,4x/12x, CD-R/RW 16x/10x/40x, memoria de 2 MB.
PRECIO: 269 €



ALTEC LANSING 251 & AAD200

Unos altavoces muy prácticos para aquellos que carecen de descodificador 5.1, ya que incorporan uno de sobremesa que permite disfrutar de sonido envolvente y tener un control absoluto sobre cada uno de los canales. Eso sí, si dispones de una tarjeta de sonido 5.1 o de una placa base con sonido incorporado que permita esta descodificación, este conjunto no es lo más apropiado para ti, ya que no necesitarás para nada el descodificador de sobremesa que incluye.

Un selector permite alternar entre sonido estéreo y Dolby Pro Logic o Digital, y el dispositivo cuenta con entradas tanto analógicas como digitales. Esta última característica lo hace especialmente interesante para la utilización de los altavoces en el salón de casa junto a un reproductor de DVD o consola de juegos.

La separación de los canales es buena. Además, incorpora un potenciómetro giratorio para regular el volumen general y tres más para ajustar el canal central, los surround y el subwoofer. Excepto el del subwoofer, todos estos controles se hallan también en uno de los satélites del conjunto, en el que además encontrarás la toma de auriculares.

Los altavoces 251 son una buena solución 5.1, dados sus 90 W de potencia y lo poco que distorsionan a elevado volumen. El subwoofer incorpora el transformador de alimentación. En su parte posterior, se encuentra un control de graves para regular las vibraciones, un selector para la opción 5.1 o estéreo y una entrada auxiliar para conectar un segundo dispositivo. En realidad, estas funciones quedan controladas por el descodificador AAD200. Si utilizas una entrada digital para éste, dejarás la analógica libre para poder conectar algún reproductor de audio más fácilmente.

En definitiva, se trata de un atractivo conjunto tanto por calidad como por diseño. Lo único que debes tener en cuenta es que la duplicación de controles puede llevar a confusión al principio.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Altec Lansing
CARACTERÍSTICAS: Cinco satélites de 6,5 W los frontales, 7,2 W los traseros y 7,6 W los laterales, subwoofer a 25 W, frecuencias de 35 Hz a 18 KHz, descodificador de sobremesa.
PRECIO: 199 €

8





PHILIPS A3.610

Los altavoces planos siguen siendo una de las especialidades de Philips. El A3.610 es un conjunto 5.1 de elevadas prestaciones y que ocupa muy poco espacio sobre el escritorio. Si hay algo que destaca en este equipo, es su potencia. El subwoofer alcanza los 100 W y los satélites son de 20 W, lo que da un total de 200 W. Esta característica lo hace especialmente interesante para utilizarlo tanto para los juegos como para la reproducción de DVD.

Sin duda, la diferencia de potencia entre este modelo y la versión 2.1 (el A3.310) hace que el sonido sea mucho más nítido.

Además, la apertura frontal del subwoofer también ayuda a que la presencia de los bajos se haga notar con cierta rotundidad.

Los satélites están construidos con imán de neodimio y disponen de un aro central pensado para potenciar su efecto envolvente. El conjunto reproduce perfectamente cada uno de los canales, lo que lo convierte en una buena opción para disfrutar de las reproducciones multicanal Dolby y EAX de películas y juegos. Para facilitar su ubicación, dispone de peanas abatibles, y también incluye un mando a distancia para controlar sus canales. Eso sí, se echa un poco de menos una toma de sobremesa para los auriculares, aunque (justo es reconocerlo) no sea habitual escuchar un equipo 5.1 por los auriculares.

En definitiva, se trata de un conjunto versátil, con un diseño atractivo y con altavoces que ocupan poco espacio.

7,5

FABRICANTE: Philips
DISTRIBUIDOR: Philips
CARACTERÍSTICAS: Cinco satélites a 20 W, subwoofer a 100 W, frecuencias de 50 Hz a 20 KHz, mando a distancia.
PRECIO: 249 €



TRUST NF340 RACE MASTER

Trust ha lanzado al mercado un nuevo volante destinado a convencer de las bondades de este tipo de periféricos a los jugadores más reticentes. Se trata de una alternativa bastante menos aparatosa y más barata, ya que prescinde de *force feedback* y se ha reducido el tamaño de la base de los pedales.

El volante está recubierto de goma blanda que facilita su agarre. En su parte posterior dispone de dos palancas destinadas, en principio, a cambiar las velocidades. Seis botones y un sombrero de dirección acaban por rematar el producto. Una de las ventajas de este dispositivo es que no precisa de controladores para su instalación ni alimentador externo para los motores de *force feedback*. Basta con conectarlo en el PC utilizando el puerto USB para poder disfrutar de él. La falta de software externo hace que el volante sólo pueda calibrarse si el juego en que lo utilizas lo permite. Por suerte, la mayoría de títulos de última generación incorporan sistemas de detección del recorrido del volante, lo que asegura un calibrado óptimo. El dispositivo tiene un recorrido de 250º, mientras que volantes como el inefable Momo Racing de Logitech se queda en los 240º.
Los pedales quizá son la parte más endeble del producto. Su tamaño es reducido, lo que hace que el talón del pie no descanse sobre ellos. Según el material de la superficie en la que se apoya, tienden a deslizarse cuando se suelta el pedal. Si el juego lo permite, una de las mejores opciones consiste en pisar el acelerador a fondo todo el tiempo. De este modo, se facilita la sujeción.
En fin, un volante práctico y apto para el público en general , aunque dudamos que vaya a convertirse en la opción preferente de los locos de las cuatro ruedas.

7

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: USB, dos palancas, seis botones, mando de dirección, pedales.
PRECIO: 34,07 €

LG GCC-5241P

Cuando falta espacio, no queda más remedio que optar por los dispositivos externos. Éste en concreto es un combo integrado por un grabador de CD y un lector de DVD externo de reducido tamaño y elegante diseño. De hecho, es poco más grande que un CD, por lo que no dispone de una bandeja deslizante: la introducción del CD se realiza levantando su tapa. En el lateral, dispone de conexión para auriculares, control de volumen y un interruptor de encendido. Utiliza la interfaz USB de alta velocidad para grabar eficientemente a las velocidades para las que ha sido concebido.
Entre el lote de software, encontrarás el programa Nero, el Power DVD para reproducir películas (no olvidemos que se trata de un combo) y un completo paquete de utilidades. La unidad es compatible con el estándar DVD+RW y CD-R de 99 minutos, lo que aumenta su versatilidad. Gracias a la interfaz USB 2.0, esta grabadora alcanza tasas de transferencia y velocidades de grabación idénticas a las de los dispositivos internos del mismo fabricante. Sin duda, se trata de un dispositivo compacto, elegante y de excelentes prestaciones, aunque es posible que eches de menos un poco más de velocidad con los discos regrabables.

9

FABRICANTE: LG
DISTRIBUIDOR: LG
CARACTERÍSTICAS: USB, velocidad de lectura CD- ROM 24x y DVD-ROM 8x, velocidad de grabación 24x CD-R y 10x CD-RW, 2 MB de memoria interna.
PRECIO: 238 €



TRUST 2500P 2.1 SOUNDFORCE



7,5

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: 2.1, dos satélites de 2 W, un subwoofer de 6 W, frecuencias de 30 Hz a 20 KHz, control de sobremesa.
PRECIO: 34,06 €

Los nuevos altavoces de sobremesa de Trust son un conjunto 2.1. Cada satélite incorpora dos vías, una para agudos y otra para medios, con lo que el conjunto gana en claridad y nitidez y no se producen pérdidas de frecuencias. Además, el altavoz de medios permite que las voces se escuchen con mayor precisión y claridad.
Los altavoces de los satélites presentan un atractivo diseño y están perfectamente aislados. Con esto se evitan las interferencias aunque estén colocados cerca del monitor. El subwoofer está construido en madera y dispone de una apertura frontal para mejorar la presencia de los graves. En su interior alberga la fuente de alimentación. Como consecuencia de todo ello, el conjunto reproduce frecuencias desde los 30 Hz, algo que está al alcance de muy pocos altavoces.
El dispositivo cuenta con un mando de sobremesa unido al subwoofer mediante un cable. En él se encuentran el botón de encendido y dos mandos de volumen, uno para el conjunto en general y otro para el subwoofer. Trust ha incluido en el paquete cables para mejorar su conectividad y emplearlos con otros dispositivos. En conjunto, es suficiente para aquellos que no busquen grandes dispositivos de audio. Cumple perfectamente su cometido, aunque su falta de potencia se hace notar en espacios amplios.

MSI CR52-A2



FABRICANTE: MSI
DISTRIBUIDOR: Santa Bárbara
CARACTERÍSTICAS: IDE, velocidad de lectura 52x, velocidad de escritura CD-R/RW 52x/24x.
PRECIO: 57,79 €

8,5

Las velocidades de grabación de CD se han disparado en los últimos meses. Esta grabadora de MSI, que también puedes encontrar bajo la nomenclatura MS-8352A, alcanza la vertiginosa velocidad de 52x, 24x en el caso de los CD regrabables. La tasa de transferencia para los CD-R se sitúa en 7.800 KB/s. No obstante, cuando la información se acerca a los 700 MB o es preciso intentar el *overburning* (grabar más datos de los que en principio caben), es aconsejable reducir algo la velocidad de la grabadora para evitar posibles fallos.
El dispositivo dispone de 2 MB de memoria y prevención Burn-proof para evitar las grabaciones fallidas por el vaciado de la memoria. En su frontal dispone de conector para auriculares con el consabido control de volumen, así como dos botones, uno destinado a poner en marcha el reproductor y saltar pistas y otro a parar la grabación o reproducción y abrir la bandeja. Sin duda, se trata de una de las grabadoras más rápidas y fiables del mercado. Además, su precio es más que interesante.

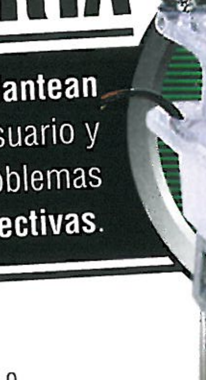
TRUST 460LR MOUSE WIRELESS OPTICAL OFFICE

Los ratones ópticos cada vez tienen una mejor resolución de escaneo. El 460LR de Trust ya alcanza una resolución de 800 ppp, lo que aumenta notablemente su precisión. Además, es inalámbrico y su base hace las funciones de receptor y cargador para las pilas que emplea. Su autonomía es más que suficiente para soportar una jornada de trabajo sin necesidad de recarga. Además, dispone de un indicador que te avisa cuando necesita ser recargado.
El ratón cuenta con cinco botones más uno adicional al que han llamado Office. Cuando se pulsa este último, aparece un menú circular en la pantalla que permite escoger el programa de Office que desees abrir. En la parte lateral izquierda hay dos botones que pueden ser accionados con el pulgar. Son de distinto tamaño, de forma que el menos accesible sea también un poco más grande. El dispositivo incorpora software para configurar la función de los botones adicionales.
Su forma es ergonómica y permite un uso prolongado. La base del ratón está recubierta de goma blanda para que se deslice de manera más cómoda y precisa. En definitiva un buen compañero para las tareas diarias y para echar una partida a algún juego, incluidos los de acción. Precisión no le falta.

7,5

FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: PS/2, USB, radiofrecuencia 27 MHz, seis botones.
PRECIO: 48,68 €

SOLUCIONES A LA CARTA



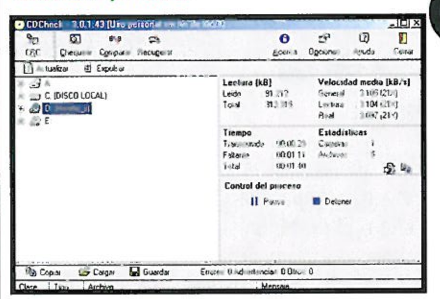
Mucho ojo a las consultas de este mes, porque **se plantean temas que** seguro que **llevan a mal traer a más** de un usuario y más **de dos**. Ya se sabe, **en este mundo** de problemas particulares, a veces **las soluciones son colectivas**.



Espacio y libertad

Hace poco grabé un CD-ROM con archivos personales para aligerar espacio en mi atiborrado disco duro. La sorpresa fue que el equipo no me lee el CD-ROM. Aparece un mensaje que reza "Error de redundancia cíclica". Lo peor de todo es que borré dichos archivos creyéndolos a salvo en el CD-ROM, así que, ¿hay alguna fórmula para recuperarlos desde el CD-ROM o el disco duro?
Jaime Bustillo (e-mail)

En esencia, el problema se debe a que el lector no puede leer una parte concreta del disco y eso impide que avance. Esto se produce cuando algún dato no se ha grabado correctamente o bien el soporte está deteriorado. Con frecuencia, basta con utilizar un lector diferente para subsanar el error. También existen utilidades gratuitas, como CDCheck, que permiten localizar las zonas dañadas y recuperar archivos del disco. Así que no todo está perdido.



Cosas del vudú

Imagino que soy uno de los pocos que aún poseen una tarjeta 3Dfx, concretamente una Voodoo 5. Hasta ahora he podido emplearla sin problemas bajo el sistema operativo Windows ME. El problema es que me he pasado a XP y no encuentro controladores para la tarjeta gráfica, ya que parece que esta compañía ha dejado el mundo del hardware gráfico. Me pregunto si existen controladores para XP de esta tarjeta. ¿Tendré que comérmela con patatas y acabar pasando por el aro de ATI o nVidia?
Rodrigo Valdivieso (e-mail)

Estás de suerte, ya que existen controladores actualizados gracias a los buenos oficios de los incondicionales de estas tarjetas. La página web con mayor número de software destinado a estas tarjetas es www.voodoofiles.com. Allí encontrarás de todo, desde controladores actualizados realizados por gente ajena a la compañía a parches y utilidades diversas.



¿Timo?

He comprado una tarjeta equipada con el chip Radeon 9600Pro. Me sorprendió comprobar que la velocidad de la memoria es sólo de 300 MHz cuando la página de ATI da 600 MHz de velocidad en la memoria y 400 MHz para el procesador. ¿A qué es debido esto? ¿Me han timado?
Juan Carlos Pardo. Barcelona

Pues no, no te han timado. Lo que ocurre es que estas tarjetas van equipadas con memoria DDR (Double Data Rate), así que debes multiplicar por dos la velocidad real. Con esta sencilla operación, comprobarás que la memoria de tu tarjeta funciona a 600 MHz. La mayoría de fabricantes han optado por ofertar las tarjetas basándose en el resultado de multiplicar por dos la velocidad real. Llámalo pequeña triquiñuela comercial, pero en cualquier caso no se trata de un timo.

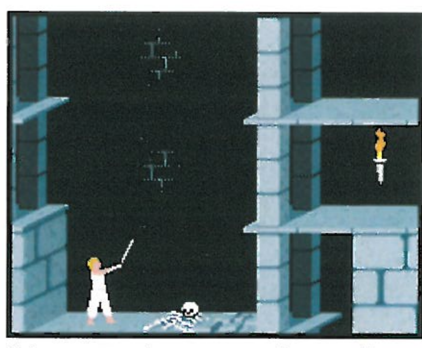


Ruido infame

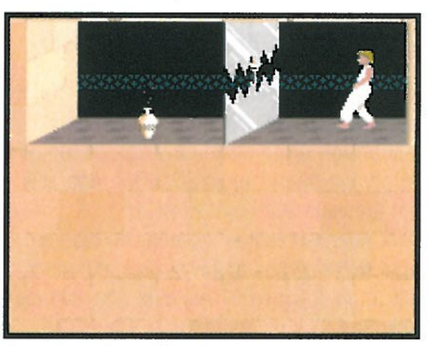
Hace algún tiempo que mi ordenador hace ruido. Un amigo me ha comentado que probablemente esto se deba a que los ventiladores están sucios. La verdad es que tengo cierto pánico a abrir el ordenador y, más aún, a tocar nada dentro de él. ¿Es cierto que los ruidos provienen del ventilador? ¿Cómo puedo limpiar los ventiladores con total precaución?
Jorge Couso (e-mail)

Los únicos componentes capaces de producir un ruido permanente dentro del ordenador son precisamente los ventiladores. Para detectar cuál de ellos es el que falla, lo mejor es abrir el ordenador y ponerlo en marcha. De este modo, te será más fácil deducir de dónde procede el ruido. Normalmente, los equipos no modificados llevan tres ventiladores: en la tarjeta gráfica, el procesador y la fuente de alimentación. Una vez localizado, limpia el ventilador utilizando un pincel de pelo blando o un bote de aire comprimido. La mejor forma de hacerlo pasa por desmontar el ventilador, ya que así te aseguras de que está bien limpio y los restos no se quedan en la caja. Si no te atreves a desmontarlo, el aire comprimido te será de gran utilidad. Una vez realizada la operación, vuelve a poner en marcha el ordenador sin taparlo. Si el ruido persiste, no te quedará más remedio que reemplazar el ventilador, ya que el problema puede estar en su eje.

Menos mal que **la memoria es selectiva**. Gracias a la higiene del olvido, hoy **recordamos las fantásticas** sensaciones que nos producía superar un nivel de *Prince of Persia*. **Nadie se acuerda de la angustia** y el sufrimiento **que provocaba fracasar** una y otra vez en este diabólico juego.


Primer paso: hacerse con la espada que te ayudaría a seguir adelante.

PRINCE OF PERSIA


Una dura lección: si algo quieres, algo te cuesta.

Hace años, en la época de la primera generación de juegos para compatibles, los géneros apenas importaban y a nadie le extrañaba que apareciesen títulos difíciles de catalogar. Por entonces, los jugadores no estaban instalados en cómodas rutinas ni tendían a especializarse en un tipo determinado de juegos: se jugaba a todo lo que pudiese valer la pena. Todos los juegos eran de una cierta simplicidad técnica, así que su mecánica era la que marcaba la diferencia entre un producto bueno y otro que no lo fuese tanto.


DATOS

GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Broderbund
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1989

QUÉ APORTÓ

Revitalizó los juegos de plataformas, poco y mal explotados en formato PC.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Porque aunaba un concepto sencillo con buenos gráficos y una dificultad ascendente.

CUÁL ES SU HERENCIA

Tomb Raider, Flashback: The Quest for Identity, Arabian Nights, Prince of Persia 2, Prince of Persia 3D.

Prince of Persia pertenece a esa época en que los buenos juegos eran jugados por casi todos los aficionados. Cuando un título así se editaba, su nombre corría como un reguero de pólvora entre los locos del compatible y no había frontera genérica que lo separase de la condición de clásico instantáneo. Y eso fue lo que pasó con este juego, huésped de casi todos los discos duros en que por entonces se jugaba a software lúdico y parte, por tanto, de la memoria sentimental de muchos de los que vivimos aquella época.

Los estrictos límites temporales hacían que el juego resultase todo un reto, adictivo y difícil como pocos

¿Sepultados en el recuerdo?

Pese al éxito de su obra maestra, parece que la historia no ha hecho suficiente justicia a los hermanos Doug y Gary Carlston, fundadores de la compañía Broderbund. Ya nadie recuerda que de sus oficinas salieron títulos como *The Ancient Art of War* o *Choplifter*, cuyas huellas pueden rastrearse en *Prince of Persia*. El juego estrella de la compañía de los Carlston fue desarrollado por uno de sus empleados más brillantes, Jordan Mechner, que ya antes había demostrado su talento con *Karateka*. Sin embargo, de un título a otro hay mucho más que una simple evolución: lo que hizo Mechner con *Prince of Persia* fue adelantarse a su tiempo.

Por entonces, los jugadores de consolas disfrutaban de las desventuras de un fontanero regordete y bigotudo que brincaba por los escenarios comiendo setas y acumulando monedas. Los juegos de plataformas eran el no va más, la forma más refinada de diversión interactiva, y el PC no podía quedarse al margen del signo de los tiempos.

Prince of Persia trajo a los compatibles toda esa dificultad diabólica a un ritmo de infarto. Su argumento era sencillo: tras la desaparición del sultán de Arabia, el malvado Jaffar quería hacerse con el trono. Para ello, tenía que casarse con la hija del sultán. El protagonista, el joven amor de la princesa, era encerrado en las mazmorras del palacio. Su cometido era escapar de ellas y llegar hasta Jaffar antes de que fuera demasiado tarde.

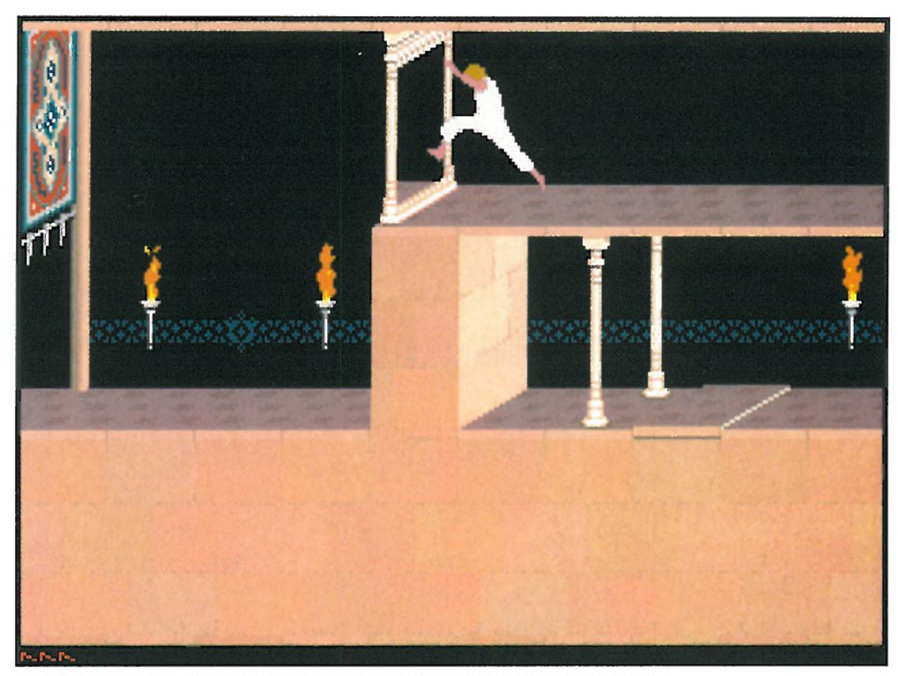

La visita a los tejados era característica de la segunda parte del juego.



EL AMOR TODO LO PUEDE

Superar *Prince of Persia* sin trucos es un reto comparable a escalar el Everest en invierno, sin oxígeno y en camiseta sin mangas. De hecho, los trucos parecen haberse inventado para este juego, para que gran cantidad de jugadores desesperados pudiesen por fin ajustar cuentas con el malvado Jaffar. Para activarlos, es necesario añadir la palabra Megahit al nombre del archivo ejecutable llamado Prince. Arrancando el juego con Prince Megahit.exe se pueden activar los trucos.

Mayúsculas + I	Invertir la pantalla
Mayúsculas + W	Eres ligero como una pluma
Mayúsculas + S	Te devuelve un punto de vida
Mayúsculas + T	Te añade un punto de vida
Mayúsculas + L	Avanzas un nivel
K	Matas al enemigo con el que luchas



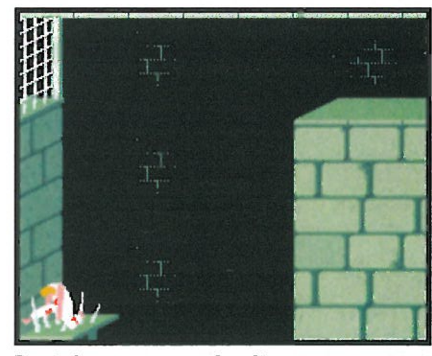
Los movimientos del personaje resultaban muy convincentes.

Sin cuartel

El juego conoció muchas versiones para varios soportes diferentes, pero todas tenían en común unos gráficos y unas animaciones impresionantes para la época. Incluso desde la perspectiva actual, resulta admirable el grado de realismo alcanzado pese a la escasez de píxeles. Los movimientos del protagonista eran tan convincentes que posibilitaban una inmersión plena en el juego. Podías saltar, correr, colgarte de las paredes e incluso enzarzarte en duelos con espada. El primero de los objetivos en tu carrera por rescatar a la princesa era hacerte con una espada para enfrentarte a los hombres del sultán, esqueletos y demás criaturas que intentaban frenarte.

Pero lo que marcaba la diferencia era el estricto límite temporal al que debías hacer frente. Al primer intento, sin conocer el camino preciso, era casi imposible superar determinados niveles. La existencia de una única ruta válida se convertía con desesperante frecuencia en un obstáculo casi insalvable. Existían rutas alternativas e incluso lugares secretos a descubrir, pero estos caminos te llevaban, en el mejor de los casos, a alguna poción de vida o algún objeto similar.

El intrincado diseño de niveles se aliaba con la falta de tiempo y la abundancia de enemigos y obstáculos para hacer de *Prince of Persia* uno de los juegos más difíciles que se recuerdan. Ni siquiera tenías la opción de grabar la partida (después de todo, eran otros tiempos), pero

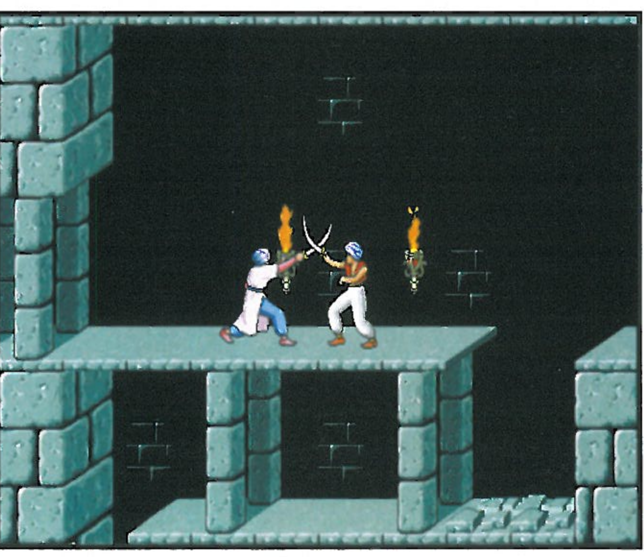


Bastaba con un mal salto para caer en una de las múltiples trampas.

ninguna de esas dificultades superlativas impedía que, tras cada nuevo fracaso, tomases aliento y volvieses a intentarlo. Si el nivel de adictividad es lo que mejor da la medida de la grandeza de un juego, no cabe duda de que *Prince of Persia* ha sido grande entre grandes, casi uno de los que más.



Cada enemigo se comportaba de forma distinta.



Los gráficos eran lo que solía diferenciar una versión de otra.



Las aventuras de **un tipo desmemoriado al que se acusa de crímenes** terribles ponen la guinda a un pastel hecho de **instrucción Jedi** al máximo nivel, **exploraciones interestelares** o turbias amenazas soviéticas. Como de costumbre, **calidad y variedad**.



XIII

Este juego está basado en un cómic cuya trama gira en torno a un complot para asesinar al presidente de los Estados Unidos. Para darle la estética adecuada, Ubi Soft ha utilizado la técnica de *cel-shading*. En la demo exclusiva que regalamos, podrás jugar en dos niveles no conectados entre sí. El primero es la fase inicial del juego. Manejas a un protagonista que no recuerda ni siquiera quién es y acaba de ser rescatado por una bella socorrista.

Pronto descubrirás que alguien te quiere muerto, y a ese alguien no le importa en absoluto acabar con los que te rodean. Por suerte, tu personaje sí recuerda cómo se manejan las armas a su disposición, y hasta es capaz de utilizar elementos del escenario como improvisadas armas defensivas.

Si consigues no quedarte boquiabierto con las posibilidades de este juego, llegarás a un coche justo a tiempo para salir huyendo y completar el nivel. La segunda de las misiones es de infiltración, aunque pronto acabará convirtiéndose en un nuevo festín de acción electrizante.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Usar:** E • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Agacharse:** C • **Saltar:** Espacio
• **Usar:** E • **Disparo:** Botón izquierdo del ratón
• **Disparo secundario:** Botón derecho del ratón

INSTALACIÓN: D:\Demos\XIII\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubi Soft
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB de RAM, 111 MB de espacio libre, DirectX 9, tarjeta 3D de 32 MB.



SUMARIO

DEMOS

- XIII
- CALL OF DUTY
- STAR WARS - JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
- HOMEWORLD 2
- FREEDOM FIGHTERS

PARCHES

- RAINBOW SIX 3 1.4
- TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD V.49

EXTRAS

- FONDOS CALL OF DUTY
- FONDOS XIII
- ICONOS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

CALL OF DUTY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Call of Duty\Call_Of_Duty.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Infinity Ward
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB de RAM, 177 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.



Si te gustó el trabajo de Spielberg y Tom Hanks en *Hermanos de sangre*, prepárate para vivir algo parecido en tu PC. El objetivo es neutralizar la artillería antiaérea situada en St. Mere Eglise. Pero no pienses que será pan comido: incluso en el nivel de dificultad más sencillo, tendrás que concentrarte. La misión se desarrolla de noche, lo que hace que la visibilidad esté reducida al mínimo. Aún así, el espectáculo (visual y sonoro) está servido.

CONTROLES

Adelante : W • Atrás: S • Derecha: D • Usar: F
Izquierda: A • Agacharse: C • Saltar: Espacio
• Disparo: Botón izqdo. • Disparo sec.: Botón dcho.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Jedi Academy\JediAcademy.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB de RAM, 187 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0a.



La vuelta al cole es un placer cuando tienes de profesores a tipos como Luke Skywalker o Kyle Katarn. Esta demo te ofrece dos misiones del juego, pero antes deberás escoger raza, sexo, apariencia, tipo de sable láser, color de éste y rama de la Fuerza en que vas a especializarte. La Academia pondrá armamento a tu disposición, pero no pienses que va a ser pan comido. Eso sí, vas a topar con el Halcón Milenario y su tripulación.

CONTROLES

Adelante : W • Atrás: S • Derecha: D • Usar: Enter
Izquierda: A • Agacharse: C • Saltar: Espacio
• Disparo: Botón izqdo. • Disparo sec.: Botón dcho.

HOMEWORLD 2

INSTALACIÓN: D:\Demos\Homeworld2\homeworld2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 833, 256 MB de RAM, 196 MB de espacio libre, DirectX 9, tarjeta 3D de 32 MB.



Una demo de las más completas que hemos visto en los últimos tiempos: además de superar el tutorial, podrás jugar los primeros instantes de la campaña para un solo jugador. Incluso tendrás la opción de enfrentarte en una partida libre contra un rival controlado por el ordenador. Aunque los controles se han simplificado enormemente para que el ratón tenga protagonismo absoluto, los atajos de teclado pueden ser de ayuda.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

FREEDOM FIGHTERS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Freedom\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 733, 128 MB de RAM, 86 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



Uno de aquellos juegos que todavía viven de las rentas de la Guerra Fría. En él, los rusos acaban de invadir Estados Unidos y tú formas parte de un foco de resistencia. Todo muy patriótico, pero lo que realmente importa es que *Freedom Fighters* es un juego de acción táctica. En el nivel de la demo, te acompañan tres personajes que pueden echarte un cable.

CONTROLES

Adelante : W • Atrás: S • Derecha: D
Izquierda: A • Disparo: Botón izqdo.
Apuntar: Botón dcho. • Saltar: Espacio
Agacharse: Ctrl • Usar: E

EXTRAS

Unos cuantos fondos de escritorios e iconos pueden servir para personalizar un poco tu pantalla. Eso encontrarás en la carpeta de Extras, aunque este mes, los auténticos extras los encontrarás en el CD 2. Además de *Ford Racing*, el notable simulador de carreras de Empire Interactive que regalamos como juego completo, encontrarás una demo de otro juego sobre ruedas, *Starsky & Hutch*. Se trata de un nuevo pretexto para alargar hasta el amanecer tus sesiones de diversión al volante.







¿**Harto de tu jefe**, de tu barrio, del frío o de la lluvia? **Nada mejor que un buen juego** de carreras de coches **para aparcar el estrés**, el agobio o cualquier otro demonio cotidiano. **Y si es así de pulcro**, preciso y adictivo, mejor que **mejor**, ¿no?

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Ford.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Elite Systems
REQUISITOS: P 200 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 4 MB, 183 MB libres en el disco duro.

FORD RACING

Empecemos por las malas noticias: sólo vas a conducir coches de la marca Ford y no vas a poder hacerles ni un rasguño. Pero no supondrá el menor inconveniente, ya que no van a faltarte coches, buenas situaciones de carrera y, en definitiva, horas y horas de diversión.

Para empezar a disfrutar de este festín sobre ruedas, instala el juego y dirígete a toda prisa a la opción de Carrera Rápida. Esta modalidad ofrece un surtido de vehículos y circuitos más bien limitado, pero es ideal para quitarse el mono de velocidad y neumática sin la presión típica de las competiciones. Además, es una muy buena opción para tomarle el pulso al juego.

La gran virtud de *Ford Racing* es que los coches responden muy bien al control del teclado, aunque es posible que te haga falta un pequeño periodo de adaptación. Debes tener en cuenta en todo momento que el menor descuido puede hacer que te salgas del asfalto o que un derrape demasiado prolongado te restará mucha velocidad. Éste es uno de esos juegos que requieren máxima concentración desde el principio, pero pronto verás que es perfectamente posible acabar en las primeras posiciones.

CONTROLES

Acelerar:	Flecha arriba
Frenar/Marcha atrás:	Flecha abajo
Izquierda:	Flecha izda.
Derecha:	Flecha dcha.
Freno de mano:	S
Subir marcha:	Q
Bajar marcha:	A



A toda pastilla

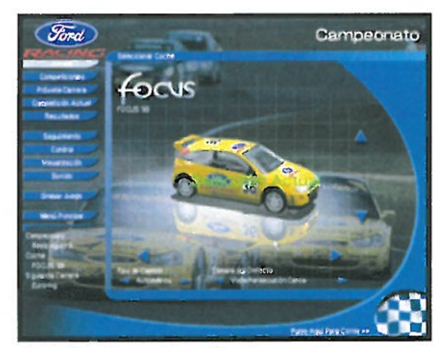
Harán falta unas cuantas carreras y más de un pequeño desastre para que tu Ford Ka empiece a ser competitivo, pero, en cuanto le coges el truco, entras en una espiral ganadora que es debidamente recompensada en los modos de competición. En ellos participas en una serie de campeonatos que te enfrentan a coches del mismo modelo o (en modalidades abiertas) a automóviles de todo tipo, algunos con prestaciones superiores a las tuyas. Este último tipo de competiciones resulta especialmente divertido. Enfrentarte a otros pilotos en inferioridad de condiciones técnicas y quedar entre los primeros gracias a una conducción lo más precisa posible se convierte en todo un reto de adictividad asegurada. Si destacas en estas circunstancias, el juego te recompensará con un nuevo modelo de coche, con lo que puedes dar un brutal salto cualitativo que te dé acceso a nuevas competiciones y nuevos retos.



Un derrape descontrolado hará que pases a la última posición.



Una buena salida es clave para dejar atrás a tus principales rivales.



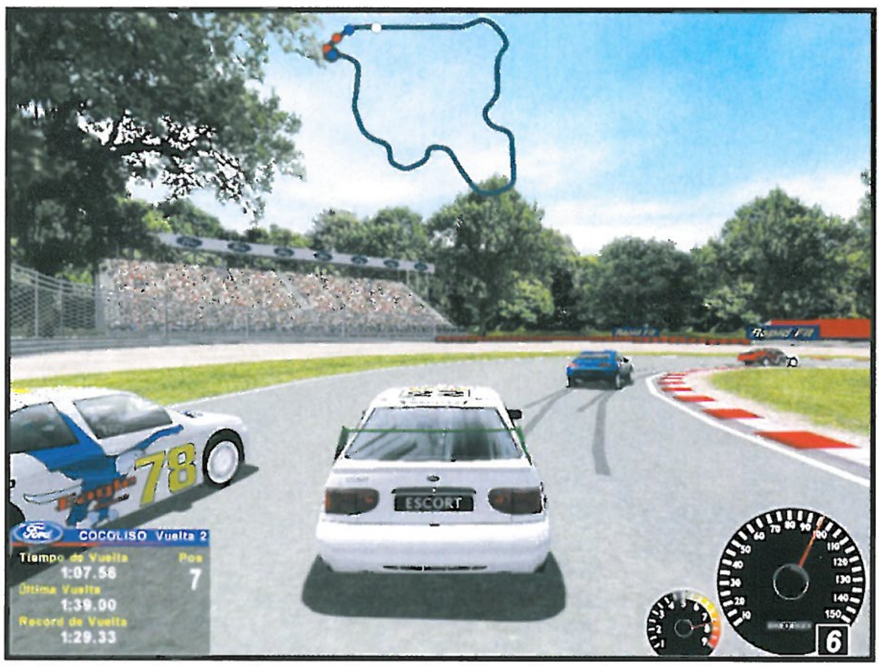
Ampliar la colección de coches es uno de los objetivos del juego.

¿PROBLEMAS CON WINDOWS XP?

Instalador de Ford Racing
Ford Racing no funciona en Windows NT 5
El programa no se instalará
Aceptar

Vamos a suponer que tienes Windows XP y que en cuanto introduces el CD en el lector topas con el mensaje de error que mostramos a la izquierda. Bien, no está todo perdido. Entra en Mi PC y, con el botón derecho del ratón sobre el icono del CD, selecciona Explorar. Localiza el archivo Ford.exe y, con un nuevo clic del botón derecho, selecciona Propiedades. Si entras en la pestaña de Compatibilidad, aparecerá la ventana de la derecha. Elige "Ejecutar este programa en el modo de compatibilidad para: Windows 98/Windows ME". Problema resuelto: ahora ya puedes instalar el juego sin problemas.





Un Escort contra unos Cougars. Bueno, los Minardi corren contra Ferrari, ¿no?

Eso sí, para los que quieran saborear el juego sin prisas, nada mejor que competir en los campeonatos de clase, en los que irás consiguiendo poco a poco todos los coches hasta hacerte con los doce modelos de Ford y las ocho versiones de cada uno.

Ese coche...

Seguro que, con el tiempo, la niña de tus ojos acabará siendo el Ford GT90, un auténtico cohete con ruedas. A nosotros nos encanta, pero ten en cuenta que no por ser el más rápido es el mejor. Si algo aprenderás en cuanto te familiarices con *Ford Racing*, es que cada coche tiene sus peculiaridades y exige un modo de conducción diferenciado. Así, es más que probable que acabes prefiriendo competir con un Ford Focus a hacerlo con un Ford Mustang, sobre todo porque el Mustang no tiene muy clara la diferencia entre curvas y rectas.

Éste es uno de esos juegos que requieren máxima concentración desde el principio

Pese a que *Ford Racing* ya lleva un par de años en el mercado, sus gráficos siguen pareciendo de lujo. Además, opciones como la de grabar las carreras para disfrutar luego de espectaculares repeticiones no han perdido vigencia. El juego sigue siendo un placer para los sentidos y un reto continuo que te impulsa a seguir corriendo, analizar tu estilo de conducción y hacer esforzarte para encontrar la trazada buena de cada circuito.

Si quieres sacarle el máximo partido, no olvides configurarlo previamente, ya que permite resoluciones de hasta 1600 x 1200 a 32 bits, nada despreciable. Si además dispones de un joystick o pad, entonces ya estás listo para disfrutar el juego en las mejores condiciones posibles, dado que incluye un modo multijugador en la modalidad de pantalla partida. No dudes que es una gozada enfrentarte a un amigo en un juego como éste, en el que cualquier pequeño error puede costar caro.

Y ADEMÁS...

Puestos a jugar a juegos de coches, ¿qué tal si persigues a unos cuantos malhechores en la demo de *Starsky & Hutch* que completa nuestro CD2? La encontrarás en la carpeta "Starsky and Hutch". Sólo tienes que hacer doble clic sobre shdemosetupus.exe para instalarla.

STARSKY & HUTCH

INSTALACIÓN: D:\Starsky and Hutch\shdemosetupus.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Empire Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB de RAM, 281 MB de espacio libre, DirectX 8, tarjeta 3D de 16 MB.



Puede que ni siquiera te suenen este par de irreverentes policías, pero lo cierto es que los 70 televisivos fueron suyos. Entre 1975 y 1980, patrullaron sin descanso las calles de la imaginaria ciudad de Bay City, y aún se asoman a alguna pantalla de televisión de vez en cuando. La demo del juego de Empire Interactive consiste en una misión en la que persigues el coche de un sospechoso. Dispones de tiempo limitado y rampas y potenciadores que te ayudarán a ir más deprisa y dar un poco más de espectáculo.

CONTROLES

• **Acelerar**: Flecha arriba • **Frenar/Marcha atrás**: Flecha abajo • **Izquierda**: Flecha izquierda • **Derecha**: Flecyha derecha • **Disparar**: Alt derecho



Volcar es más bien difícil, pero no imposible.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel.........................

Dirección..

Población.............................C.P...........................Provincia.........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.


¡ Desafía tus sentidos !
Despega en
Septiembre 2003
WIND WARRIORS
ECHELON II
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
PC CD-ROM
Punto soft
INTERACTIVE